



# UNIVERSIDAD DE CUENCA

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación**

**Carrera de Cine y Audiovisuales**

El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico aplicado  
al cortometraje *El Camino de Solano*

Trabajo de Titulación previo a la obtención del  
Título de Licenciado en Cine y Audiovisuales.

**Autor:**

Carlos Fernando Bernal Gordillo

C.I. 0150505444

carlos1994.cue@gmail.com

**Director:**

Mgst. Ricardo Mauricio Salcedo Martínez

C.I. 0103240339

Cuenca – Ecuador

15 de marzo de 2021

## Resumen

Esta monografía tiene como objetivo estudiar al claroscuro como método introductorio al mundo onírico, a través de películas que usan este recurso para mostrar los sueños. Entre los autores (teóricos) que hablan sobre esta técnica de iluminación para sugerir un mundo interno y onírico se cuenta con: Freud y su estudio *La interpretación de los sueños* (1900), donde revisa la influencia de la psique en los sueños; Raúl Ruiz, en *Poéticas del cine* (2014), donde la estética de lo onírico - basado en el claroscuro - ayuda a explorar lo oculto de los personajes, además de formas distintas de mostrar situaciones anormales - irreales, como lo onírico; y Deleuze (1985), que profundiza en el fondo y forma de los sueños. La metodología, en cuanto al análisis fílmico, hace uso del método de Gentile, Díaz y Ferrari (2007), del libro *Escenografía Cinematográfica*, donde se establece una línea de análisis de fotografía e iluminación sobre tres películas seleccionadas, donde se trata en conjunto el mundo de los sueños y el claroscuro. Este estudio demuestra la practicidad del claroscuro como método de iluminación para recrear el mundo de los sueños en el cine, y aporta elementos para el enriquecimiento de filmes y conocimientos teóricos sobre este tema para el cine latinoamericano.

**Palabras clave:** Psique. Onírico. Claroscuro.

## Abstract

This monograph wishes to study chiaroscuro as a method of introducing the oneiric world in films. Among the authors (theorists) who speak about the use of this lighting technique to suggest an internal and dream world are Freud and his study *The Interpretation of Dreams* (1900), where he reviews the influence of the psyche on dreams. Also Raúl Ruiz, in *Poéticas del cine (Poetics of Cinema)* (2014), where the aesthetics of the oneiric - based on chiaroscuro - help to explore hidden parts of the characters, as well as different ways of showing abnormal or unreal situations, such as the dreamlike; and Deleuze (1985), who delves into the depths and forms of dreams. This study will analyze three films, using the method of Gentile, Díaz and Ferrari (2007), taken from the book *Escenografía Cinematográfica (Cinematographic Scenography)*, in which the world of dreams and chiaroscuro is analyzed based on photography and lighting. This study demonstrates the practicality of chiaroscuro as a lighting method to recreate the world of dreams in cinema, and provides elements for the enrichment of films and theoretical knowledge on this subject for Latin American cinema.

**Keywords:** Psyche. Dreamlike. Oneiric. Chiaroscuro.



## Tabla de Contenidos

Resumen.....	2
Abstract.....	3
Tabla de Contenidos .....	4
Tabla de Figuras.....	6
Cláusula de propiedad intelectual .....	7
Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional..	8
Dedicatoria.....	9
Agradecimientos .....	10
Introducción .....	11
I.Capítulo. El claroscuro, psicología y el mundo onírico .....	15
I.A. Prolegómenos.....	15
I.B. Claroscuro y la pintura .....	16
I.C. El mundo onírico en el cine.....	19
I.D. El claroscuro en el cine .....	21
I.E. La psicología del mundo onírico .....	25
II. Capítulo. Estudio de casos .....	29
II.A. <i>Silencio en la tierra de los sueños</i> (2013) .....	29
II.A.1. Sinopsis .....	29
II.A.2. La estética de la tierra de los sueños .....	30
II.B. <i>La mansión de Araucaima</i> (1986).....	33
II.B.1. Sinopsis .....	33
II.B.2. El lado oscuro del personaje.....	34
II.C. <i>Santa Sangre</i> (1989) .....	36
II.C.1. Sinopsis .....	36
II.C.2. El trauma .....	36



II.C.3 El claroscuro en el sueño.....	38
III. Capítulo. Propuesta de fotografía para el cortometraje universitario <i>El Camino de Solano</i> .....	41
III.A. Sinopsis .....	41
III.B. Discurso fotográfico .....	42
III.C. Tratamiento estético y narrativo de la directora .....	43
III.D. Propuesta de Fotografía.....	43
III.D.1. Iluminación .....	48
III.D.2. Storyboard.....	50
Conclusiones .....	55
Anexos .....	57
Bibliografía .....	62
Referencias Filmográficas .....	65

## Tabla de Figuras

<b>Figura 1.</b> Claroscuro en una pintura del año 1606. Técnica: Óleo sobre lienzo.....	17
<b>Figura 2.</b> Pintura con claroscuro. Técnica: Óleo sobre madera.....	18
<b>Figura 3.</b> Anciano se duerme y sueña que aún trabaja como portero en el hotel, 38'. ..	20
<b>Figura 4.</b> Pamplinas se queda dormido y sueña que resuelve el misterio, 19'.....	20
<b>Figura 5.</b> Plano en claroscuro de Cesare secuestrando a Jane.....	22
<b>Figura 6.</b> Plano conjunto de Löw hablando con el emperador para impedir que se cumpla un decreto del emperador destinado a expulsar a los judíos. ....	23
<b>Figura 7.</b> Fotografía en claroscuro de Gregg Toland. ....	24
<b>Figura 8.</b> Escena de la película donde el perro brinda compañía a la anciana, 60'.....	31
<b>Figura 9.</b> Escena donde el perro se va de la casa de la anciana mientras ella sueña, 73'.....	32
<b>Figura 10.</b> Escena del sueño de la anciana en claroscuro mientras camina por la playa, antes de quedar sola nuevamente, 72'.....	33
<b>Figura 11.</b> Escena de la ensoñación de Ángela, 53'.....	35
<b>Figura 12.</b> Escena del trauma de Fenix a causa del asesinato de su madre, 37'. ....	37
<b>Figura 13.</b> Escena de la película en que Fenix tiene una pesadilla, 73'.....	39
<b>Figura 14.</b> Escena de la pesadilla de Fenix iluminada con claroscuro, 73'. ....	40
<b>Figura 15.</b> Diseño de planta para iluminación y cámara. ....	51
<b>Figura 16.</b> Mesa en locación para la escena del banquete sin claroscuro.....	51
<b>Figura 17.</b> Mesa para banquete en claroscuro. ....	52
<b>Figura 18.</b> Storyboard de la escena del sueño de Juana. ....	53



## Cláusula de propiedad intelectual

Carlos Fernando Bernal Gordillo, autor del trabajo de titulación *El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico aplicado al cortometraje El Camino de Solano*, certifico que todas las ideas, opiniones y conceptos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 15 de marzo de 2021

Carlos Bernal

0150505444



## **Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional**

Carlos Bernal, en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación *El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico aplicado al cortometraje El Camino de Solano* de conformidad con el art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferibles y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 15 de marzo de 2021

Carlos Bernal

0150505444





## Dedicatoria

A Blanca y a Michelle,  
su ejemplo me mantiene soñando  
cuando quiero rendirme.

Por estar siempre presente.  
Una y mil veces ¡Gracias!



## Agradecimientos

A mi madre, Blanca, por su apoyo incondicional, y por darme ánimos para seguir  
“marchando”.

A la Universidad de Cuenca por permitirme crecer académicamente y como ser  
humano.

A Galo Torres por sus correcciones, su paciencia y por compartir su pasión por el cine.

A Michelle Gutiérrez por su arduo trabajo como Productora de *El Camino de Solano*.

A Ricardo Salcedo por sus recomendaciones y por su preocupación.

A Tito Molina por facilitarme su película y confiar en mi palabra.

A Inés Zapata por sus consejos y su tiempo.

Y a la vida,  
que me ha dejado conocer personas que se han vuelto muy valiosas para mí.

## Introducción

En la carrera de Cine y Audiovisuales se han realizado trabajos dedicados a la fotografía, entre los cuales se puede destacar a Pablo Hernán Carrión Parra (2016) con su tesis *Composición del encuadre fotográfico en la película Implicados*, en la que realiza un estudio previo del encuadre para su futura utilización en un plano secuencia teniendo en cuenta la luz, la cromática, el fondo y la forma. Por su parte, Jorge Luis Serrano (1999), en su tesis *El nacimiento de una noción. Plano secuencia del cine ecuatoriano de los ochenta*, expone al plano secuencia como método narrativo en películas extranjeras y de cine nacional de esa década. Cristian Maldonado (2017) en su tesis *El fotógrafo frente al guion: análisis del cine contemporáneo y su propuesta fotográfica aplicada al cortometraje Historia uno*, que trabaja el pacto entre espectadores y narrador, destacando a la fotografía como instrumento para que este pacto no se rompa. José Luis Tapia (2015), en su tesis *El plano General como principal elemento narrativo cinematográfico*, explica que el plano general es un recurso principal para la narratividad, todo esto desde una visión histórica y conceptual. Camila Moscoso Moreno (2015), con su tesis *La iluminación cinematográfica: desarrollo de propuesta de iluminación para el cortometraje Summer Beats*, trata a la iluminación como un método para crear empatía entre el espectador y el personaje principal, todo esto basado en un estudio previo de obras pictóricas y audiovisuales.

El claroscuro como método de iluminación cinematográfica del mundo onírico sugiere un trabajo dedicado al campo de la fotografía, similar a los ya citados, pero también da a conocer el mundo de los sueños, que será tratado con más vigor desde la iluminación, tanto de locación como de personajes, dentro del mundo onírico en el cortometraje *El Camino de Solano*, donde una madre viuda y sus dos hijos viajan a Solano, un pueblo seco del Austro ecuatoriano conformado casi exclusivamente por ancianos, en búsqueda del abuelo de sus hijos para que les brinde cobijo tras haber quedado sin hogar después de ser desalojados por invasión.

La fotografía cumple un rol muy importante en el cine, puesto que marca un tono y le da forma a un trabajo audiovisual, pero esta no sería nada sin la luz. La iluminación

permite enfatizar elementos dentro del encuadre, de la composición, además de mostrar la forma de ver el mundo de los personajes. Como requisito inicial, es importante tratar la teoría de la luz como parte simbólica dentro de la fotografía, esto con la intención de agilizar una propuesta para el cortometraje *El Camino de Solano* y garantizar un mismo enunciado que facilite la discusión y creación de un universo dramático onírico basado en el claroscuro, como recurso de la ciencia ficción.

Para hablar del claroscuro y su aporte al mundo de los sueños es necesario plantear una serie de preguntas que ayuden a exponer este recurso cinematográfico. ¿Existe una semiótica en el claroscuro que permita construir un mundo onírico en el cine? ¿La psicología y el claroscuro pueden ayudar a representar el mundo onírico? ¿Es factible el uso de una propuesta fotográfica que tenga como base el claroscuro para representar el mundo de los sueños en el cortometraje *El Camino de Solano*?

Si bien, esta técnica es usada en pintura y en varias películas, no es muy común su uso para recrear, mostrar e introducir el mundo onírico de un personaje dentro del cine. Pero en los pocos casos que se encuentra esta técnica de iluminación dentro de un sueño, los autores - directores de estas obras se han basado en el subconsciente del personaje, en su psique. Para esto se han basado en estudiosos de la psicología entre los que destaca Sigmund Freud, autor de *La interpretación de los sueños* (1900). Si bien los sueños son muy variados solo los que incluyen miedos e inestabilidades emocionales han sido recreados en el cine haciendo uso del claroscuro.

Esta investigación tiene la finalidad de determinar las características del claroscuro como método de iluminación introductoria al mundo de los sueños, mediante un estudio de casos, para la elaboración de la propuesta fotográfica del cortometraje *El Camino de Solano*. Para esto se ha planteado identificar el claroscuro y su uso en la representación del mundo onírico, mediante el análisis de fotogramas, para la elaboración de estrategias; además fundamentar la psicología del mundo onírico y el claroscuro a través de la relación teórica con los personajes en películas analizadas, para la integración técnica de la iluminación con el estudio del personaje; y, por último, elaborar una propuesta de fotografía mediante lineamientos estéticos y narrativos, para su aplicación en el cortometraje universitario *El Camino de Solano*.

Para hablar del mundo de los sueños es necesario mencionar al recurso cinematográfico llamado claroscuro, pero también es de gran importancia hablar de la psicología. El libro *La interpretación de los sueños* (Freud, 1900) es uno de los pilares que se usan para apreciar la psique, puesto que este autor en su libro, expone al sueño como un estado profundo en el que un ser humano se sincera consigo mismo, y manifiesta una enfermedad, trauma o miedos. De esta manera, indica:

No son de naturaleza divina, sino demoníaca, pues la Naturaleza es demoníaca y no divina; o, dicho de otro modo: no corresponden a una revelación sobrenatural, sino que obedecen a leyes de nuestro espíritu humano, aunque desde luego éste se relaciona a la divinidad. Los sueños quedan así definidos como la actividad anímica del durmiente durante el estado de reposo (Freud, 1900. p.35).

Así Freud aborda el sueño y deja abierta una puerta para que se le pueda representar dentro de cualquier arte, en este caso el cine es el que va a permitir darle una forma que esté al servicio de un personaje. *Poéticas de Cine* (Ruiz, 2014) da una perspectiva de cómo influyen las sombras y la luz en lo onírico, para formar un claroscuro lleno de significado que expone conflictos internos de los personajes de una película. Ruiz manifiesta:

A nosotros, artesanos y arquitectos de figuras que nacen de la convivencia no siempre fácil entre la luz y las sombras, lo que puede interesarnos, más que nada es que si nos hacemos a la idea de que en el centro de las tinieblas duerme la pura luz y en el centro de la luz la habitan sombras luminosas, entonces la práctica del claroscuro podría generar un tipo de cine donde el comercio entre lo que se ve y lo que se esconde se ejerza de manera diferente a la habitual (Ruiz, 2014. p.173).

Ruiz hace un énfasis en que el claroscuro no es una técnica de iluminación cinematográfica cualquiera, más bien es una técnica que permite exponer un mundo interior de personajes diferentes, no normales. Así, lo que se busca con estos dos autores es por un lado profundizar en la psique de un personaje, encontrar sus miedos, traumas e inseguridades, y, por otro lado, tratar de plasmar esas emociones a través de la implementación del claroscuro.

Para la realización de esta monografía se hace uso del método de investigación cualitativo, que consta de un rastreo bibliográfico de obras que trabajan la fotografía y al claroscuro como método para insertarse en el mundo interno de los personajes, es decir,

su mundo onírico. El análisis fílmico es primordial para el estudio del claroscuro y para la selección de las producciones se ha considerado películas latinas y trabajos de origen nacional, que emplean esta técnica como método dramático, que sugiere el mundo interno de los personajes y el mundo de los sueños. En este análisis filmográfico se encuentran películas como: *Silencio en la tierra de los Sueños*, de Tito Molina (Ecuador); *La mansión de Araucaima*, de Carlos Mayolo (Colombia); y, *Santa Sangre*, de Alejandro Jodorowsky (Chile). Basándose en los análisis tanto bibliográficos como fílmicos, se hace una propuesta fotográfica para el cortometraje *El Camino de Solano*, con la intención de facilitar una puesta en escena que aporte a la construcción de un universo dramático onírico en el cual la psique de los personajes sea expuesta en los momentos donde tienda a volverse negativa (miedos, traumas, inseguridades) mediante el uso del claroscuro.

Estos fundamentos serán aplicados a una obra audiovisual, en la cual también se esperan resultados que corroboren al claroscuro como un método para mostrar los sueños, es decir, si el claroscuro aporta en la exposición de la psique de los personajes o no. Lo que se busca es lograr una construcción adecuada y justificada de un mundo onírico dentro de una obra cinematográfica. Así también se introduce una investigación basada en la práctica.

El claroscuro tiene como objetivo por un lado diferenciar de forma abrupta el mundo “real” del mundo onírico del personaje. Ya dentro del sueño lo que se busca es resaltar el mundo interior de personajes, que después de haber pasado por alguna situación difícil durante el día, en la noche se plantea qué hacer al siguiente día, teniendo así una lucha interna que se manifiesta en sus sueños. En el corto *El Camino de Solano*, la madre es quien representa estos conflictos.

## Capítulo Primero

### El claroscuro, psicología y el mundo onírico

#### I.A. Prolegómenos

Si bien la fotografía ya era conocida, desde el uso de la cámara oscura para facilitar el trabajo a pintores, esta lograría trascender al tratar de representar el movimiento. En la búsqueda para lograr este cometido aparecieron inventos como el revólver astronómico, que era capaz de fotografiar objetos en movimiento de forma consecutiva. Estas fotografías al ser sobrepuestas y vistas en la secuencia en las que fueron tomadas mostraban al objeto trasladándose y representando el movimiento, pieza fundamental que años más tarde daría a luz al cine.

El astrónomo francés Pierre Jules César Janssen idea el primer aparato para fotografiar un cuerpo en movimiento y en fases sucesivas: el revólver astronómico. Su artilugio fue concebido con la idea de registrar fotográficamente, en Japón, el paso de Venus ante el Sol. Este invento dará lugar a la cronofotografía, palabra pedante que describe la sucesión de fotos instantáneas de un móvil en el curso de una trayectoria. (...) aparato que sería usado para el estudio del movimiento de seres humanos y animales (Gubern, 1995, p.17).

Así se podrán apreciar trabajos relacionados con el estudio del movimiento empleado en caballos, logrando avances en el campo científico, pero también en la realización de los primeros trabajos en los que la imagen toma vida al juntarla con otras del mismo objeto, animal o personas fotografiados en una acción, mientras realizaba un movimiento y que al mirar las fotos en ese mismo orden que fueron tomadas con una suerte de primeros montajes, el movimiento cobraba vida.

Al hablar de los inicios del cine no se puede omitir a los hermanos Auguste y Louis Lumiere. Por el año de 1881 y con la edad de dieciséis, Louis trabajaba en tratar de detener el movimiento en las fotografías, logrando así congelar un salto suyo sobre una silla, el de su hermano arrojando agua y el de su perro yendo a traer la barita. Acababa de inventar la fotografía instantánea, que le permitía (como lo hacían los pintores impresionistas diez años atrás) capturar el momento, además de esa luz que por naturaleza es fugaz. Años después, y con el uso de mejoras ópticas, empezaron a aparecer por todos lados inventos que permiten ver trabajos audiovisuales pequeños, registrándose varias

patentes como las de Thomas Edison. Esto implantó una competencia que iría en dirección al cine y empujaría a los Lumiere a la invención del cinematógrafo, aparato que permitiría proyectar películas creadas por los mismos Lumiere. Así lo explica Pedro García en su artículo *Los hermanos Lumiere y el nacimiento del cine*:

Louis Lumière dio con la solución: el "cinematógrafo". El aparato consistía en una caja de madera con un objetivo y una película perforada de 35 milímetros. Ésta se hacía rodar mediante una manivela para tomar las fotografías instantáneas que componían la secuencia (que no duraba más de un minuto) y proyectar luego la filmación sobre una pantalla. (García, 2020, s.p).

Así, los hermanos Lumiere comenzaron a practicar con su nueva cámara, logrando filmar en varias ocasiones a los trabajadores de su fábrica saliendo de ella al acabar su jornada. Es así que el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Gran Café de París se proyectó *Salida de la fábrica Lumière*.

## **I.B. Claroscuro y la pintura**

La iluminación tiene un papel importante al momento de immortalizar un evento o realizar un trabajo artístico, puesto que brinda a la obra matices dramáticos. El claroscuro consiste en iluminar solo a los objetos más importantes en el encuadre, dejando el fondo oscuro. Esta técnica es usada desde las obras pictóricas de antaño hasta las obras con fotografía moderna. Lozano en una crítica sobre las obras de Caravaggio asegura que:

El naturalismo de Caravaggio introdujo en la composición pictórica la dialéctica entre la luz y la sombra. Para el pintor, lombardo de nacimiento y romano de adopción, el foco lumínico artificial le servía para potenciar su mensaje plástico. En su *Cena de Emaús* - los discípulos de Emaús, la luz dibuja a los personajes y se torna conceptual al potenciar el mensaje. Cristo resucitado se da a conocer a unos sorprendidos discípulos a través de la Eucaristía: *Hic corpus meus est*. La luz incide en el pan bendecido y revierte sobre las figuras transformada en luz divina (Lozano, 2019, s.p).

Caravaggio es consciente de la efectividad del uso del claroscuro y lo aplica a sus obras de una manera muy notoria, brindándoles por un lado una firma autoral y por otra la capacidad influenciadora de recrear ambientes con un toque sombrío donde los personajes destacan sobre el fondo oscuro - negro.





**Figura 1.** Claroscuro en una pintura del año 1606. Técnica: Óleo sobre lienzo  
Imagen de *Los discípulos de Emaús* (1606) de Caravaggio.

No obstante, la mirada que presenta en este Claroscuro dista a la vez que se relaciona con esa mirada aguda que marcó singularmente su primer libro: la mirada en Claroscuro es una mirada que parte de la contemplación de objetos de arte, de reproducciones y diapositivas de cuadros de Caravaggio y de Zurbarán (Ugalde, 2006, s.p).

La técnica del claroscuro permite resaltar lo importante de la pintura de Caravaggio, introduciendo al espectador en la obra rica en oscuridad donde los objetos toman un valor más alto, es decir, una oscuridad llena de objetos significativos que resaltan al ser pintados de esa forma. Con estos conceptos y con esta técnica pictórica que priora en aportar dramatismo a los objetos y personajes plasmados rodeados de un fondo oscuro, este pintor italiano plantará una de las bases para artistas y literatos venideros de Europa y hasta de América latina que se verán seducidos por el tenebrismo. (Garcés, 2018, p. 5).

Otro de los grandes pintores que han hecho uso del claroscuro en sus obras es el neerlandés Rembrandt Harmenszoon van Rijn, conocido simplemente como Rembrandt, pintor y grabador nacido en 1606, fue uno de los artistas barrocos de la época. Entre sus obras se encuentran rastros de un estudio de la luz y cómo esta interactúa con las formas dependiendo de la intensidad y la angulación de incidencia de la luz que desembocan en

una infinidad de sombras creadas. En sus obras se aprecia un interés especial hacia los vestuarios, las actitudes y por supuesto, las expresiones, que en algunas de sus obras dejan en término secundario a la luz. Rembrandt estudia el claroscuro a partir de autorretratos y retratos, logrando una diversidad de emociones: alegría, terror, dolor, tristeza, concentración, satisfacción y cólera. Este pintor trató de inmortalizar las facciones del rostro humano producidas por estímulos en su ánimo, cosas que en ocasiones eran claras, profundas, duraderas y en otras efímeras. Entre estas destaca el sufrimiento, dolor y terror, como las que más usó para ser representadas por medio del claroscuro. (Michel, 2018, pp. 23 - 27).



**Figura 2.** Pintura con claroscuro. Técnica: Óleo sobre madera.  
Imagen de *La madre de Rembrandt como la profetisa Ana* (1631) de Rembrandt.

Los contrastes entre lo iluminado y lo oscuro marcan un significado psicológico, que lleva al interior de los personajes y marcan una estética que es capaz de turbar al espectador con solo una mirada. Las sombras son capaces de brindar intensidad dramática tanto a una pintura como a una fotografía. Ribera con su técnica de claroscuro lograba crear una atmósfera llena de drama, que en conjunto con un juego de luces y sombras daban lugar a una ambientación inquietante, que turbaba, esto gracias a los contrastes muy marcados dentro del cuadro. (Rubio, 1940, p.128).

## I.C. El mundo onírico en el cine

Los sueños son parte del cine desde casi sus inicios, tomando más fuerza en periodos que se han visto afectados por olas de afecciones mentales, en donde el reconocimiento del entorno es muy confuso, o directamente estaban ligados a trastornos de la memoria. Así, varios artistas de los diferentes *ismos* de las vanguardias se inspiraron para realizar sus obras cinematográficas, donde afecciones como las pesadillas o lo que compete a esta investigación, el sueño, fueron parte del argumento de estos filmes. Así lo expone Gilles Deleuze (1985) en *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*:

Ello explica que el cine europeo haya recogido muy tempranamente un conjunto de fenómenos: amnesia, hipnosis, alucinación, delirio, visión de los moribundos y sobre todo pesadilla y sueño. Este fue un aspecto importante del cine soviético y de sus variables alianzas con el futurismo, el constructivismo, el formalismo; del expresionismo alemán y sus variables alianzas con la psiquiatría o el psicoanálisis; o de la escuela francesa y sus variables alianzas con el surrealismo. (pp. 80 - 81).

Por ello, en el cine europeo se aprecian películas donde el mundo onírico se hace presente, especialmente en obras del expresionismo alemán, como *El Gabinete del Dr. Caligari*, donde la mayoría de la trama se desarrolla en una suerte de sueño, pero esto no se devela hasta el final, donde nuestro protagonista se levanta de la cama y enfrenta nuevamente su realidad. El cine ha tratado de mostrar lo onírico y se destacan dos maneras que los hacen posible, esto según Gilles Deleuze (1985):

A su vez, las imágenes-sueño parecen tener dos polos que se distinguen por su producción técnica. Uno utiliza medios ricos y recargados, fundidos, sobreimpresiones, desencuadres, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo a la abstracción. El otro, por el contrario, es sumamente sobrio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente mediante un perpetuo desenganche que «hace» sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos. La técnica de la imagen remite siempre a una metafísica de la imaginación: son como dos maneras de concebir el paso de una imagen a otra. En este sentido los estados oníricos son, con respecto a lo real, un poco como los estados «anómalos» de una lengua con respecto a la lengua corriente: tan pronto hay sobrecarga, complejificación, sobresaturación, y tan pronto eliminación, elipsis, ruptura, corte, desenganche. (p. 84).

Por medio de esta diferencia técnica se logra distinguir estas formas que usan los diferentes autores para introducir al mundo onírico, ya sea con un trabajo de montaje muy

específico y complejo para lograr la abstracción, o por la otra manera, más sobria, que juega con lo concreto, lo real, ayudándose de cortes directos. La primera manera de construir un sueño en el cine se aprecia en *El último* (1924) de Murnau, mientras que la segunda forma es claramente reconocible en *El moderno Sherlock Holmes* (1924) de Buster Keaton.



**Figura 3.** Anciano se duerme y sueña que aún trabaja como portero en el hotel, 38'. Imagen de *El último* (1924) de F. W. Murnau.



**Figura 4.** Pamplinas se queda dormido y sueña que resuelve el misterio, 19'. Imagen de *El moderno Sherlock Holmes* (1924) de Buster Keaton.

Aunque para esas épocas tempranas el mundo onírico ya estaba presente en el cine, estos no solían ser representados en claroscuro, salvo películas como *El Gabinete del Dr. Caligari*, donde el personaje tiene el peso suficiente como para ser representado con esta estética oscura, como se verá a medida que se profundice en el tema de lo onírico y el claroscuro.

## **I.D. El claroscuro en el cine**

Billy Bitzer es conocido por realizar trabajos en cine, específicamente en el campo de la iluminación para fotografía, logrando estupendos trabajos que cumplieron con las expectativas del famoso director Griffith en obras como *The Yanqui Cur* (1913), película que destaca por su fotografía a contraluz y claroscuros que brinda dramatismo a los personajes. Aquí se logra un plano donde las figuras son de alguna manera silueteadas gracias al contraluz que se producía a causa de la luz del sol que se colaba por la puerta. (Castillo, 2005, p.54).

Después de la Gran Guerra en 1914 (Primera Guerra Mundial) en Alemania se restringe el ingreso de películas extranjeras, por lo que en 1917 se formó el Universum Film-Aktiengesellschaft (UFA), responsable de muchas de las películas de lo que se conocería como expresionismo alemán. Esta nueva forma de hacer cine está enfocada a una dimensión más profunda, en la mente de los personajes. Las texturas antinaturales contribuyen a la construcción y manifestación de emociones, además de la mentalidad de los personajes, son una de las características de este movimiento donde por supuesto el claroscuro formaba gran parte de su estética.

El expresionismo alemán es un movimiento importante e inspirador que empujó todas las formas de arte a una nueva dimensión. El rechazo de lo que se enseñó y, en cambio, trabajar con estados mentales emocionales puros y representarlos con confianza a través de imágenes antinaturales y poco realistas es sensacional como espectador. La negatividad que envolvió al mundo en ese momento permitió que las obras de arte fueran tan expresivas que pudieran volverse irreconocibles como la vida real y seguir desarrollándose hacia un punto de ruptura sin riesgo. (Reid, 2015, p. 1).

Se entiende que este arte permite alejarse de la realidad, ya sea por su iluminación con sombras y claroscuros, sus escenografías antinaturales, o por sus personajes caracterizados por sus estados mentales, que en conjunto con lo anterior dicho se manifiestan dentro de un filme.



En 1914 Paul Wegener estrena *El Golem*, película donde se puede apreciar como los retorcidos decorados son exponencialmente dramatizados gracias a la implementación de un claroscuro. Años más adelante en 1919 el director Robert Wiene estrena una de las películas más famosas de todos los tiempos, *El gabinete del Dr. Caligari*, película que muestra a un personaje desequilibrado mentalmente que imagina toda una historia alrededor suyo, y crea personajes que están desequilibrados mentalmente al igual que él, pero en un mundo más oscuro, donde los decorados son aún más irreales en conjunto con los claroscuros.



**Figura 5.** Plano en claroscuro de Cesare secuestrando a Jane  
Imagen de *El gabinete del Doctor Caligari* (1919) de Robert Wiene

En los fotogramas de *El Golem* (1914), se encuentra que una de las características de la iluminación fue el claroscuro. Gracias a esta técnica se acentuaba el contraste entre luces y sombras, destacando así los relieves. Además, como en el caso de *El gabinete del Doctor Caligari* (1919), esta iluminación en claroscuro acentuaba también los deformados decorados (Hoyos, 2017, p.1).



**Figura 6.** Plano conjunto de Löw hablando con el emperador para impedir que se cumpla un decreto del emperador destinado a expulsar a los judíos.  
Imagen de *El Golem* (1914), Paul Wegener

En 1941, *Ciudadano Kane* de Orson Welles, deja una marca muy grande en la historia del cine, en esta obra de arte este joven director plasmó toda su sabiduría y amor al séptimo arte. Bajo la clara influencia del expresionismo alemán, buenos guionistas y su fotógrafo, Gregg Toland, logró hacer que la vida de su personaje se viera desde varios puntos de vista. El claroscuro aporta expresivamente a los escenarios, y en especial a los personajes, que muestran situaciones llenas de nostalgia, miedos y tensiones.

El trabajo de Max Reinhardt fue una revolución. De repente la luz y su contrario la sombra toman protagonismo. Los claroscuros forman parte de la historia por su fuerza expresiva. Y los escenarios se estiran para dar forma a la personalidad de los personajes. Esta forma de jugar con la luz se trasladó al cine, dando lugar a un nuevo estilo que podemos ver en muchas películas mudas como 'Fausto', 'Nosferatu', 'Metrópolis', 'El gabinete del doctor Caligari'... Esta es la fuente de la que bebe Orson Welles y que lleva a nuevos límites (Sánchez, 2019. p.2).

El claroscuro tiene muchos años dentro del cine, su uso fortalece las emociones negativas de los personajes, como: miedos, inestabilidades mentales, y en el caso de *Ciudadano Kane* (1941), la nostalgia. Estas emociones son enriquecidas con este recurso de iluminación cinematográfica que potencia detalles de objetos y personajes dentro de las sombras, dejando de lado una imagen plana, y logrando contrastes marcados.

*Ciudadano Kane* (1941) no fuera lo mismo sin la fotografía de Gregg Toland (no se niega la genialidad de Welles) que ya tenía fama de hacer uso de la profundidad de campo, altos contrastes de luz y la facilidad de robar en espacio reducido (uso del gran angular). La cooperación director - director de fotografía, logró llevar al extremo los avances fotográficos que ya existían en esa época, además de lograr que la luz sea la protagonista. Se puede notar un respeto mutuo entre estos dos maestros del cine, puesto que en los créditos se puede ver a Gregg Toland a lado de Welles, cosa que no se ha vuelto a ver en la historia del cine. (Sánchez, 2019).

La nostalgia se va construyendo a partir de la última palabra de Kane “Rosebud”, que al final lleva al inicio de todo, a un Kane niño que jugaba felizmente en su trineo marca *Rosebud*, en su viejo hogar, pobre pero feliz. En este proceso se ve la incorporación de la profundidad de campo, el gran angular, que ofrecía un efecto óptico para hacer que los objetos cercanos y pequeños se vean mucho más grandes que los lejanos y grandes, además de los encuadres y la composición, el uso de la luz era direccionado a los puntos de interés, no se iluminaba todo el cuadro, solo lo necesario para crear atmósferas y emociones en los actores y el espectador (iluminación con claroscuros para fortalecer el sentimiento de nostalgia).



**Figura 7.** Fotografía en claroscuro de Gregg Toland.  
Imagen de *Ciudadano Kane* (1941), Orson Welles



## I.E. La psicología del mundo onírico

El mundo de los sueños es tratado de diferentes maneras según el autor, pero en lo que se persiste como tema en común es una posible interpretación de éstos basándose en la psicología. Se habla del sueño como un lugar en donde una persona puede asistir, pero que una vez que este se interrumpe (despertando) no se puede retornar, salvo algunas excepciones. “El espacio onírico carece de permanencia más allá del mismo ensueño. Una vez que el soñador se despierta, no suele volver a ese espacio, a no ser que sea un espacio construido en un sueño dirigido, o un ensueño recurrente” (Borrego, 2015. p. 444).

Un mundo onírico se hace presente en los sueños, y la realidad se pierde, puesto que lo que se aprecia en el sueño no es real, solo es la actividad mental que se produce durante el sueño. Lo sobrenatural es posible, pero dentro del sueño, lugar donde el ser soñador se sincera consigo mismo. En los sueños se pueden percibir estímulos que vienen del exterior y penetran en el sueño, muchas veces alterando su desarrollo. Según Freud (1900) *La interpretación de los sueños*, da a conocer al sueño como una fase profunda en la que el cuerpo es capaz de percibir estímulos que estando despierto no se pueden. Así, explica que muchos de estos ya mencionados estímulos pueden ser a causa de enfermedad o daños causados en el día.

Los sueños amplían los pequeños estímulos percibidos durante el estado de reposo («una insignificante elevación de temperatura en uno de nuestros miembros nos hace creer en el sueño que andamos a través de las llamas y sufrimos un ardiente calor»), y deduce de esta circunstancia la conclusión de que los sueños pueden muy bien revelar al médico los primeros indicios de una reciente alteración física, no advertida durante el día (Freud, 1900. p.20).

De lo dicho se puede entender que los sueños son un espacio puramente interno, que es capaz de manifestar afecciones tanto del subconsciente como de estímulos que vienen del medio externo. Muchos de estos estímulos por medio de los sentidos, penetran en el sueño y alteran el desenvolvimiento de los mismos. Los sueños pueden tener una interpretación, pero se debe tener en consideración factores tanto internos, psicológicos y externos.

En cuanto al claroscuro se puede decir que es una técnica que hace uso de las sombras para mostrar mundos distintos al real, esto con una base oscura o de sombras en

donde probablemente se ocultan cosas importantes para el personaje, como miedos y traumas, así lo afirma Raúl Ruiz en su libro *Poéticas de Cine*. (Ruiz, 2014. p.174).

El claroscuro está abierto a varios usos con diferentes significados, pero habrá coincidencias en sus usos. Por ejemplo, la presencia de temores, traumas, deseo y situaciones no naturales necesitan mostrarse de alguna manera y que más que el claroscuro para dar esa primera mirada a los mundos cinematográficos que narran lo oculto, ya sea literal en la sombra o en el interior del subconsciente del personaje. Esta característica se encuentra en *El Gabinete del Dr. Caligari* (1919), película que acoge a un personaje claramente desestabilizado mentalmente, y que a causa de eso su mente inventa un mundo onírico donde el loco es alguien más. *Ciudadano Kane* (1941) también muestra a su personaje en medio de la oscuridad, esto para fortalecer el sentimiento de nostalgia, cosa que el personaje guardaba en lo más profundo de su ser. En el caso de *El Camino de Solano*, estas características se manifiestan en Juana, la madre que debe dejar atrás lo que conocía y le hacía feliz, dejar atrás su hogar y sus recursos para poder sacar de las calles a sus hijos y a su perro, pero para ello deja de lado sus ideologías religiosas y se enfrenta a una ciudad desconocida. Juana experimenta durante el día situaciones que la llenan de ansiedad, nostalgia, estrés y temor y que luego, al dormir, se manifiestan como sueños rodeados de oscuridad donde sus miedos resaltan gracias a una luz puntual que la exponen en medio de las sombras.

La iluminación que se usa para realizar un claroscuro permite crear universos dramáticos alejados de la realidad, de lo natural, de lo usual, pero por otro lado permite un acceso a un mundo de la psique y a un mundo de los sueños, por nombrar algunos. Es así que los sueños de Juana se diferencian rápidamente de lo “real”, y permite hacer una exploración por la psique de esta madre, todo esto potenciado con la iluminación en claroscuro, que además de denotar que algo no está bien, permitirá ambientar oníricamente la escena. “Luz del norte, una luz inspirada en Rembrandt, en la que el decorado sólo recibía la luz que venía de las ventanas: sombras y luz consideradas realistas, pero en realidad fantasmagóricas, irreales, oníricas” (Ruiz, 2014. p.175).

El mundo de los sueños va de la mano con la psicología del personaje y permite revelar secretos, miedos y posibles interacciones con el mundo externo, este último se da siempre y cuando el medio externo interactúe de alguna manera con el durmiente lo

suficientemente fuerte como para causar cambios en el desarrollo del sueño. En *El Camino de Solano* esto se hace visible en el segundo sueño de Juana donde se sincera consigo misma; el hambre interactúa con su psique y la lleva a tener un deseo que la hace cuestionarse si lo que hace es correcto en una mujer católica, en una buena madre.

Para hablar del mundo de los sueños es necesario mencionar al recurso cinematográfico llamado claroscuro, pero también es de gran importancia hablar de la psicología. El libro *La interpretación de los sueños* (Freud, 1900) es uno de los pilares que se usan para apreciar la psique, puesto que este autor en su libro expone al sueño como un estado profundo en el que un ser humano se sincera consigo mismo, y manifiesta una enfermedad, trauma, miedos, deseos.

No son de naturaleza divina, sino demoníaca, pues la Naturaleza es demoníaca y no divina; o dicho de otro modo: no corresponden a una revelación sobrenatural, sino que obedecen a leyes de nuestro espíritu humano, aunque desde luego éste se relaciona a la divinidad. Los sueños quedan así definidos como la actividad anímica del durmiente durante el estado de reposo (Freud, 1900. p.35).

Los sueños son un reflejo de la mentalidad humana, del espíritu y no tienen que ver con otra cosa, sino con la causa que llevan al propietario a un estado anímico que por la noche lo exponen dentro de lo onírico (efecto). Freud (1900) se nutre de autores alemanes como Karl Albert Scherner y Johannes Immanuel Volkelt para analizar la psique, introducirse en lo onírico, que no sería más que un reflejo del estado mental. Asegura que “los sueños nacen de estímulos puramente anímicos y representan manifestaciones psíquicas que en la vida diaria no pueden expresarse” (Freud, [1900] 1973, p. 16).

Freud aborda el sueño y deja abierta una puerta para que se le pueda representar dentro de cualquier arte, en este caso el cine es el que va a permitir darle una forma que esté al servicio de un personaje. *Poéticas de Cine* (Ruiz, 2014) ayuda a tener una perspectiva de cómo influyen las sombras y la luz en lo onírico, para formar un claroscuro lleno de significado que expone conflictos internos de los personajes de una película.

A nosotros, artesanos y arquitectos de figuras que nacen de la convivencia no siempre fácil entre la luz y las sombras, lo que puede interesarnos, más que nada es que si nos hacemos a la idea de que en el centro de las tinieblas duerme la pura luz y en el centro de la luz la habitan sombras luminosas, entonces la práctica del claroscuro podría generar un

tipo de cine donde el comercio entre lo que se ve y lo que se esconde se ejerza de manera diferente a la habitual (Ruiz, 2014. p.173).

Ruiz hace un énfasis en que el claroscuro no es una técnica de iluminación cinematográfica cualquiera, más bien, es una técnica que permite exponer de una manera distinta a la habitual, un mundo interior de personajes diferentes, no normales. Así, lo que se busca con estos dos autores es por un lado profundizar en la psique de un personaje, encontrar sus miedos, traumas e inseguridades, y por otro lado tratar de plasmar esas emociones con la implementación del claroscuro. Estas cualidades podrían contribuir a la representación de un mundo onírico que manifieste lo interno en los personajes cinematográficos que lo requieren, como es el caso de Juana.

Se cierra el capítulo uno con las ideas centrales que servirán de guía en los análisis fílmicos. Se rescata la luz que se usaba para las pinturas de autores como Caravaggio y Rembrandt, que por medio del claroscuro lograron enriquecer sus obras, y siendo más específico a los personajes plasmados en ellas, esto gracias a que las sombras permitían que el sujeto y sus emociones tengan una expresión más marcada y fuerte, pero esta iluminación tendía a favorecer a emociones con connotación negativa, es decir, miedos, dolor, sufrimiento, cólera, tristeza, etc. También se debe considerar el análisis sobre el sueño en el cine que realiza Deleuze (1985) en su libro *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2*, puesto que según su realización técnica los diferencia en dos. La primera que tiende a ser más abstracta (sobreimpresiones, fundidos, desencuadres, manipulaciones de laboratorio), y la segunda que es más concreta, y por medio de francos cortes logra introducirnos en lo onírico. El claroscuro en el cine deja ver a personajes que no son comunes y corrientes, y como en el caso de *El gabinete del Doctor Caligari* (1919), este es desequilibrado mentalmente, o como en *Ciudadano Kane* (1941), un personaje que guarda una profunda nostalgia por el pasado, las emociones son potenciadas mediante este método de iluminación. La psicología del mundo onírico será expuesta y guiada de la mano de los argumentos de Freud, que en su libro *La interpretación de los sueños* (1900), explica que el sueño es el medio en el cual el individuo se sincera consigo mismo, es decir, aflora su psique, tanto por lo causado durante el día, que por lo que desea o le perturba desde ya mucho tiempo. Raúl Ruiz (2014) permite ver la estética que conjuga la psique y el mundo onírico, aquí el claroscuro priora e introduce en un mundo alejado de lo real, de lo natural, donde la psicología de los personajes se desnuda, se deja ver.

## Capítulo Segundo

### Estudio de casos

En las siguientes películas se podrán observar y estudiar elementos propios del claroscuro, y que determinan una posible estética del sueño, planteada por autores anteriormente citados como Caravaggio, Rembrandt, Raúl Ruiz (2014) *Poéticas del cine* y Gilles Deleuze (1985) *La imagen tiempo Estudios sobre cine 2*, además de enfatizar en los conflictos internos, elementos que van a tener ciertas similitudes con pinturas, con la temática y con los personajes de los filmes analizados en el capítulo primero, que estaban representados en claroscuro. También desde un punto de vista psicológico, planteado por Freud (1900), que sugiere una expresión de deseos impulsados en el sueño por el subconsciente, que devela las emociones de los personajes. A este análisis se agrega la construcción cinematográfica del mundo onírico sobre la base de la obra que analiza la fotografía cinematográfica *Escenografía Cinematográfica*, de Gentile, Díaz y Ferrari (2007).

Las películas a analizar son: *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina; *La mansión de Araucaima* (1986) de Carlos Mayolo; y, *Santa Sangre* (1989) de Alejandro Jodorowsky.

#### II.A. *Silencio en la tierra de los sueños* (2013)

Película ecuatoriana del año 2013, dirigida por Tito Molina. Este filme abarca el género drama documental y a la vejez como tema principal. Su realización fue posible gracias a una coproducción entre Ecuador-Alemania, bajo la tutela de la productora *La Facultad*.

##### II.A.1. Sinopsis

Desde la muerte de su esposo, en la casa de una anciana reina el silencio y la soledad. Ella aprendió a hacer de la rutina su mejor compañía y de la fe su refugio. Sólo en sus sueños la anciana escapa de esas cuatro paredes hacia una tierra mágica y sin tiempo donde el mar habla sin palabras. Sus días transcurren así: entre lo real y lo onírico,

hasta el día en que un perro vagabundo toca a su puerta y le brinda compañía a cambio de comida.

## II.A.2. La estética de la tierra de los sueños

La tierra de los sueños se constituye en una forma de expresión sobre cómo afecta la vejez a un personaje de 84 años de edad, que antes tuvo un trabajo, un conjunto de pasiones, una vida afuera de su casa, una vida lejos de la soledad que ahora tiene. El preguntarse cómo es los últimos años de la vida de una persona es claro en el discurso de Tito Molina, que, aunque no está todavía cerca de esa edad, es consciente de que algún día le tocará vivir eso a él. La soledad es parte de la vejez, pero se puede escapar de ésta por medio de los sueños. Este es el argumento que plantea el director Tito Molina en *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), para construir un espacio dramático que varía de una realidad a otra onírica, donde el personaje expresa lo que guarda en su interior. Los estímulos causados por la rutina intervienen en su ánimo, que por medio de los sueños va a manifestar la psique, que está en busca de un deseo de libertad. Se ve que “los sueños nacen de estímulos puramente anímicos y representan manifestaciones psíquicas que en la vida diaria no pueden expresarse” (Freud, [1900] 1973, p. 16).

Dos locaciones, una en interior y la otra en exterior ayudan a diferenciar las dos realidades de un personaje solitario y cerrado. La anciana y un perro bastan para retratar la vejez y a la soledad, pero el sueño es el medio de escape que permite al personaje liberarse y salir de su hogar (el sueño es representado en una playa).

Los encuadres que este filme selecciona para mostrar el lugar donde se va a producir la acción dramática varían entre una serie de planos generales que, al ser descriptivos en su mayoría, en este caso contribuyen a la construcción de un personaje volviéndose expresivos, puesto que al dejar sola a esta anciana en medio de su habitación iluminada en claroscuro, con una luz cálida, se crea una ambientación o sensación de soledad (véase la figura 8). Para lograr esto, el encuadre se vale de la composición, que en este caso deja el rostro semi iluminado del personaje en un tercio inferior, rodeándola de mucho espacio “vacío”, solamente acompañada por el perro en la mitad del tercio inferior (su única compañía).



**Figura 8.** Escena de la película donde el perro brinda compañía a la anciana, 60'.  
Fuente: Fotograma de *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina.

La profundidad de campo está presente en esta fotografía de Tito Molina, y deja ver toda la habitación con tal detalle que se pueden distinguir las entradas de luz natural en lo profundo del pasillo, y más adelante la luz que entra por la ventana y que da sobre la cama de la anciana solitaria, dejando al mismo tiempo el fondo en tinieblas y dando a luz a un claroscuro donde la anciana apenas se ilumina. La unión de estos dos recursos cinematográficos, tanto del claroscuro como método de iluminación con luz cálida y de la profundidad de campo, ayudan a darle sentido narrativo a esta escena y a la película en general, puesto que como dice Ruiz (2014), este tipo de iluminación va a servir para mostrar personajes que no son normales, que guardan algo en su interior.

En esta puesta en escena se presenta una habitación de una casa, lugar cotidiano y con el cual se logra empatizar sin problemas, al menos la gran mayoría de espectadores, recurso usado para lograr introducirse rápido y profundo en el inconsciente colectivo. Es así que cuando se ve a la anciana en medio de la habitación, rodeada de los elementos de composición y de iluminación anteriormente dichos, lo primero que se viene a la mente es la soledad, sensación que se produce en el espectador a causa de los estímulos sensoriales creados a partir de los elementos antes dichos trabajando en conjunto.





**Figura 9.** Escena donde el perro se va de la casa de la anciana mientras ella sueña, 73'.  
Fuente: Fotograma de *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina.

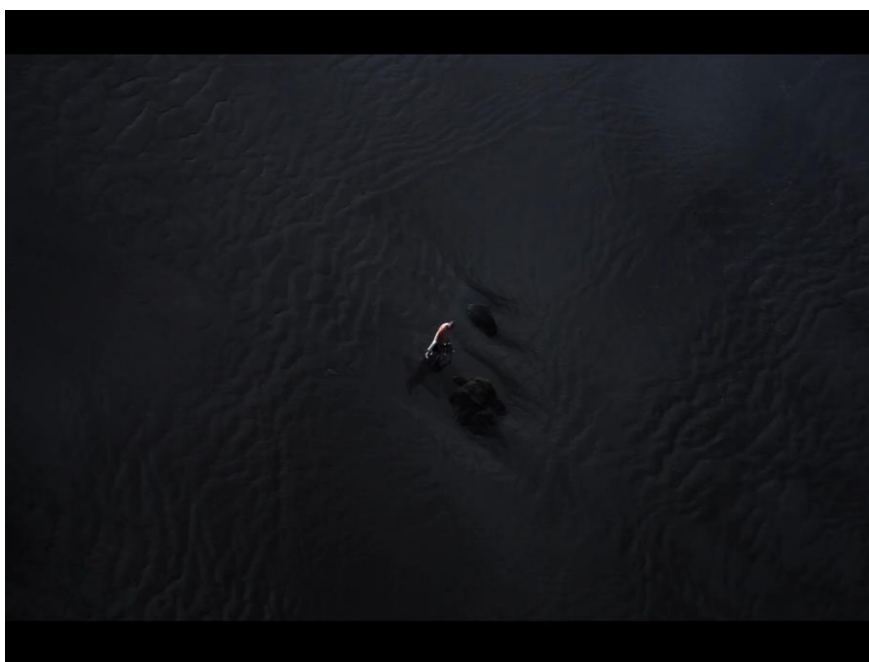
En este fotograma de una escena cercana al final de la película se puede apreciar al personaje postrado en la cama, con el perro callejero que está por dejarla sola nuevamente, rodeada de la oscuridad que resalta su soledad, no solo en la habitación, sino también en su vida. El claroscuro, como mencionó en el capítulo primero Raúl Ruiz (2014), cumple con el objetivo de mostrar un personaje que guarda algo en su interior (penas, soledad), cosa que se aprecia desde el inicio del filme y no cambia hasta que el perro le brinda una breve compañía (véase la Figura 8), pero esta oscuridad vuelve el final, cuando el perro sigue con su vida y la deja, aquí la luz se oscurece, se enfría, como la esperanza del personaje de la tercera edad (véase la figura 9). En este filme el claroscuro es usado para resaltar la soledad de la anciana y en este caso diferenciar sus tinieblas (soledad), de sus anhelos (salir, caminar por la playa).

El claroscuro funciona como un elemento introductorio al mundo de los sueños en este filme, puesto que muestra la psique del personaje, aunque despierto, se ve rodeado de la oscuridad solitaria, y al igual que *Ciudadano Kane*, nostálgica por un pasado que ya no volverá. En *Silencio en la Tierra de los Sueños* el claroscuro está presente en la vida del personaje, en su rutina, pero cuando la compañía del perro callejero llena los espacios



de la casa, la iluminación cambia, aunque breve como la compañía, una luz más cálida rodea a la anciana. La tierra de los sueños, en principio se desprende del claroscuro, esto porque el sueño está cargado de esperanza, pero luego de que el personaje experimenta nuevamente la soledad y ahora la enfermedad, el claroscuro que estaba presente en el día (despierta) invade su mundo onírico (figura 10) (ahora la luz cambia de cálida a fría), tornándose nostálgico, además de ser un presagio del final.

Por su producción técnica este sueño entra en el segundo polo explicado por Gilles Deleuze (1985), puesto que por medio de un corte que no enfatiza en la abstracción, transporta al personaje a una playa, donde camina, entre lo concreto y lo real. Se sabe de inmediato que es un sueño, construido con lucidez.



**Figura 10.** Escena del sueño de la anciana en claroscuro mientras camina por la playa, antes de quedar sola nuevamente, 72'.

Fuente: Fotograma de *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina.

## **II.B. La mansión de Araucaima (1986)**

Película colombiana de 1986, dirigida por Carlos Mayolo, que decidió hacer una adaptación de la novela que Álvaro Mutis publicó en 1973.

### **II.B.1. Sinopsis**

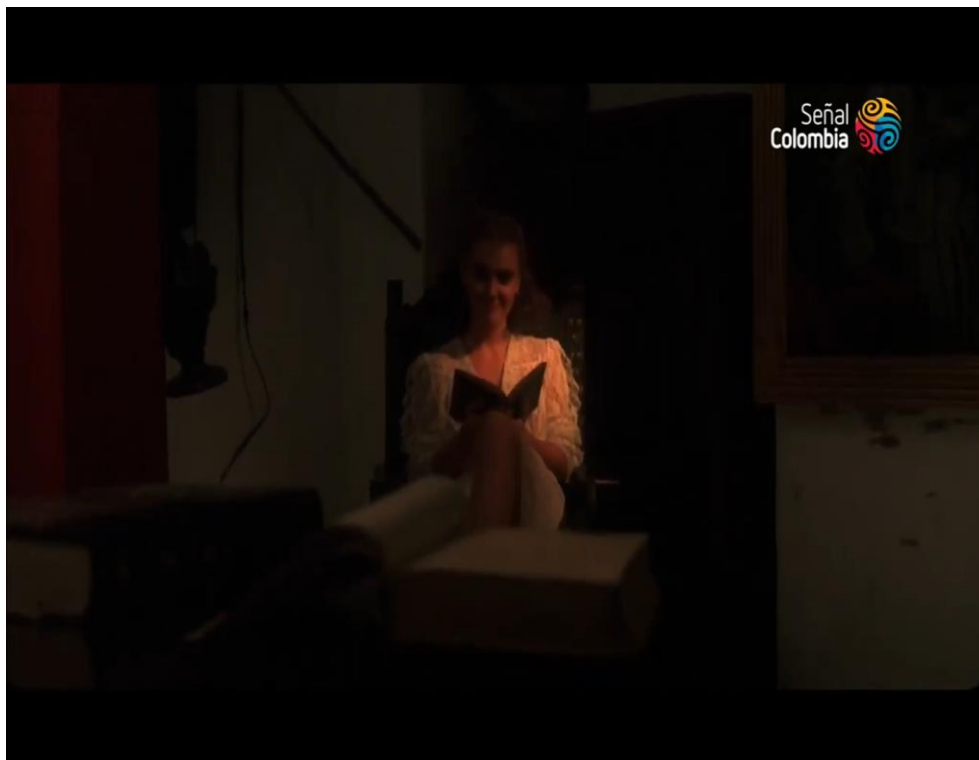
Una mansión suspendida en el tiempo es habitada por personajes muy particulares, que viven la cotidiana y agradable rutina que les brinda (y se auto-brinda) la joven nueva,

una hembra blanca y carnosa (Ángela), que va saltando de personaje en personaje para brindarles placer y recibir placer.

## **II.B.2. El lado oscuro del personaje**

En *La mansión de Araucaima* (1986) se ve a un grupo de personajes que tienen algo que esconder, pero con la llegada de una joven rubia a la mansión todos los miembros de la familia experimentan alteraciones que desembocan en el placer, que es ofrecido con gusto por la nueva inquilina. La joven llega a este lugar escapando de su vida monótona, aburrida y deseosa de libertad, y en medio de toda esta gente se ve libre de hacer lo que desea, dando paso a una lucha interna de lo que está bien o está mal. Este sentimiento aflora cuando decide acostarse con uno de los inquilinos de esta mansión, el cura. Es en ese momento que la joven se mira a sí misma sentada a lado la cama, y por medio un claroscuro se muestra esta ensoñación que da a conocer que el lado oscuro de ella ha surgido. Como menciona Ruiz (2014), el claroscuro ambienta a este personaje y al dejarlo iluminado en medio de las sombras su psique sale a flote y desemboca en un desdoblamiento de personaje, en su bien y en su mal.

Según Freud (1900), el sueño permite manifestar afecciones causadas durante el día, así mismo interactuar con estímulos causados mientras se duerme. Es así que esta joven, después de pasar el día compartiendo con los integrantes de esta mansión, manifiesta una ensoñación, entre dormida y despierta, cosa a debatir, pero su personificación sentada en la silla que la ve mientras se acuesta con el cura la delata, como un personaje que buscaba eso, explorar su sexualidad y su lado oscuro. El deseo nace a causa de su ánimo, que la afecta en el día, y aflora en la noche exponiendo su psique dentro el sueño. (Freud, [1900] 1973, p. 16). En esta escena el personaje se desdobra, y deja explorar su mundo interno, todo esto haciendo uso del claroscuro, recurso nada inocente, que rodea a esta rubia sonriente.



**Figura 11.** Escena de la ensoñación de Ángela, 53'.

Fuente: Fotograma de *La mansión de Araucaima* (1986), de Carlos Mayolo.

El encuadre que es usado en esta ensoñación es un plano medio largo, expresivo y también descriptivo, que deja al personaje al centro de la composición. Este plano deja ver la emoción del personaje, entre feliz y perturbado a la vez, esto gracias a la poca iluminación que recibe el resto de su cuerpo, exceptuando su rostro, donde enfatiza una sonrisa. Detrás de ella se puede ver la habitación, rodeada de un claroscuro, donde el interior del personaje se expresa con afluencia.

En esta película el claroscuro sugiere un conflicto interno en el personaje de la joven, que a lo largo de la película la lleva a buscar a todos los integrantes de la mansión para conseguir placer de ellos, cosa que logra sin mucho esfuerzo, pero que la conflictúan y probablemente le hacen cuestionar su lado oscuro. El claroscuro ayuda a visualizar una ensoñación, situando al personaje en un espacio onírico en el cual es capaz de mirarse, y apreciar su lado oscuro, que justo en ese momento está surgiendo con mucha fuerza.

A nosotros, artesanos y arquitectos de figuras que nacen de la convivencia no siempre fácil entre la luz y las sombras, lo que puede interesarnos, más que nada es que si nos hacemos a la idea de que en el centro de las tinieblas duerme la pura luz y en el centro de la luz la habitan sombras luminosas, entonces la práctica del claroscuro podría generar un

tipo de cine donde el comercio entre lo que se ve y lo que se esconde se ejerza de manera diferente a la habitual (Ruiz, 2014. p.173).

Por su realización técnica este sueño resulta sobrio, con un corte directo que muestra al personaje transformado, que se mira a ella misma desde un sofá contiguo a la cama donde tiene sexo con el cura. Primero se ve a la pareja en la cama y Ángela mira a un lado, segundo, Ángela la mira y sonríe (en claroscuro), y tercero, la pareja ha consumado el acto. Para abordar el sueño no hay complicaciones, es un sueño y ya, sin rodeos, pero esto dificulta al espectador diferenciar entre lo onírico y el estado consciente.

## **II.C. *Santa Sangre* (1989)**

Esta película es del director chileno Alejandro Jodorowsky y fue estrenada en el año de 1989 en México. Escrita entre Jodorowsky, Claudio Argento y Roberto Leoni, da como resultado un largometraje de 123 minutos de duración. Forma parte del género terror, surrealismo y drama psicológico, y considerada por muchos como una película de culto.

### **II.C.1. Sinopsis**

Un niño (Fenix) que trabaja en el circo de su padre como mago y mimo, y cuya madre es una fanática religiosa que lidera una secta apocalíptica llamada *Santa Sangre*, experimenta una serie de atroces vivencias que lo llevan a ser recluido en un hospital psiquiátrico. Ya adulto, emprende un viaje interior cuya meta es liberarse de los fantasmas que lo perturban y en muchas ocasiones lo dominan.

### **II.C.2. El trauma**

Alejandro Jodorowsky se basa en los estudios de Freud, que plantea tres momentos básicos de la infancia, que, si son perturbados o corrompidos, llevan a un estado de conciencia inestable, de catatonia. (Freud, 1896, p.162). Fenix en su niñez experimenta los tres traumas que lo van a desestabilizar para siempre. El ver a sus padres teniendo sexo, el infiel padre que corta los brazos de su madre (mírese la figura 12) y el suicidio de su papá, son los tres momentos que el director plantea en esta historia y que darán paso a una serie de traumas en el personaje, que luego se personifican en su madre sin brazos. Este trauma es explotado por Jodorowsky para degenerar la psique de aquel niño, convirtiéndolo en un inestable mental, que llega al clímax de su decadencia cuando mata a alguien y esto se refleja en un sueño (Freud, 1900), que revela que él es una víctima

que no puede controlar sus brazos, solo puede obedecer a su corrompida madre que lo controla.



**Figura 12.** Escena del trauma de Fenix a causa del asesinato de su madre, 37'.  
Fuente: Fotograma de *Santa Sangre* (1989), de Alejandro Jodorowsky.

Este fotograma muestra a la madre del personaje principal amputada los brazos y a punto de morir desangrada, esto ocasionado por el padre de Fenix. Este es uno de los tres traumas que sufre el personaje en su infancia y que desencadena su desequilibrio, y en especial sus alucinaciones que no le permiten ser libre. El claroscuro esta vez se hace presente para resaltar la escena que trauma al niño y además enfatiza en la brutalidad del hecho de que un hombre mate a su esposa.

La teoría de Freud (1900), explica que los estímulos percibidos durante el día, toman forma de sueños, en el estado de reposo. Así mismo, esta fase no puede ser alterada, hasta despertar, ahora ya no se podrá volver al sueño, salvo que sea un sueño recurrente. Esto es lo que le ocurre a este hombre corrompido e inestable, puesto que tiene esta pesadilla justo después de haber cometido su primer asesinato, gran estímulo durante el día, que ya en el estado de reposo, su psique se manifiesta por medio de este sueño, que solamente es interrumpido cuando logra despertar.

### II.C.3 El claroscuro en el sueño

El uso del claroscuro para la construcción de un mundo onírico alterado por la psique del personaje es un acierto por parte del director, puesto que este recurso de iluminación con fondo negro (sugiere un temor, un desequilibrio mental) deja expuesto al personaje en medio de toda esa oscuridad, que puede ser su falta de conciencia. La psique del personaje influye en sus sueños y los torna oscuros, como su realidad. (Freud, 1900. p.35).

Jodorowsky al momento en el que el personaje colapsa y mata a alguien, lo sitúa en un sueño - pesadilla, en el cual su víctima sale volando, y lo deja perplejo en medio del bosque, mientras solo ella se ve iluminada por una luz puntual blanca. Mediante el uso de un plano general, se logra mostrar en un mismo encuadre al asesino y a su víctima, que se libera de la tumba en forma de ave blanca (mírese la figura 14). Por la composición se aprecia claramente al ave, puesto que está en el tercio superior, en el punto de interés, siendo su opuesto en la parte inferior el asesino, que solo se limita a ver, hasta que logra despertar, ahora está en su cama.

Esta iluminación da una estética fuerte que permite salirse de lo normal y pegar un salto a lo desconocido, a los miedos y a la psique. Es así que autores cinematográficos como Jodorowsky se valen de este recurso para introducir al espectador al mundo onírico de un personaje, pero no de un personaje cualquiera, sino de un personaje perturbado, lleno de incertidumbre, miedos, inseguridades, características que son internas y no tendrían el mismo impacto en los espectadores siendo representados de otra manera más usual.

El claroscuro es esencial en la construcción de esta escena, puesto que permite resaltar al personaje solo, y en medio de la oscuridad de la noche (no es consciente de sus actos). El personaje a estas alturas de la película ha dejado salir su lado tenebroso, que fue creado a causa de los traumas de su niñez. Como ya mencionamos anteriormente y según el análisis de Raúl Ruiz (2014), la iluminación una vez más favorece el construir este tipo de escenas, puesto que la relación entre lo oculto y lo que se puede ver a simple vista, debe tener un tratamiento diferente al habitual, y que mejor que un fuerte baño de luz puntual en medio de las tinieblas (ejemplo de la figura 13).

Según el análisis de la construcción técnica de los sueños en *La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2* (1985), este sueño entraría en el primer polo, tendiendo a la abstracción, donde hasta el tiempo se ralentiza, la luz cambia abruptamente a un claroscuro y los personajes mutan hacia algo fuera de lo común (la mujer asesinada se transforma en un ave blanca), todo esto en medio de fundidos y sobreimpresiones que dejan muy claro que se trata de un mundo onírico. Fenix logra terminar con esta pesadilla pero solo al despertar de golpe.



**Figura 13.** Escena de la película en que Fenix tiene una pesadilla, 73'.  
Fuente: Fotograma de *Santa Sangre* (1989), de Alejandro Jodorowsky.



**Figura 14.** Escena de la pesadilla de Fenix iluminada con claroscuro, 73'.  
Fuente: Fotograma de *Santa Sangre* (1989), de Alejandro Jodorowsky.

El claroscuro ha sido de mucha utilidad para directores que quieren explorar el mundo interno de sus personajes, logrando exponerlos ante un fondo oscuro y una luz que los destaque dentro del encuadre. En *Silencio en la tierra de los sueños* (2013) la soledad queda en evidencia desde el primer momento en el que se ve sola a la anciana en medio de toda esa oscuridad, aunque el perro le brinde compañía. El lado oscuro del personaje es evidenciado por medio del claroscuro en *La mansión de Araucaima* (1986) y la psicología del personaje es expuesta y representada en un claroscuro onírico en *Santa Sangre* (1989). Todas estas películas tratan el mundo onírico y la psicología o mundo interno de los personajes en sus tramas, y han escogido al claroscuro como recurso para exponerlos, dejando ver con más detalle su mundo interior que se manifiesta con más fuerza en sus sueños. Las emociones recogidas y acumuladas durante el día guían el desarrollo de los sueños, concordando con enunciados de autores como Freud (1900) y Ruiz (2014). También se ha logrado diferenciar los sueños por su realización técnica, esto expuesto por Deleuze (1985), donde se destacan dos polos, el primero abstracto y el segundo concreto (p. 84). Estas características serán las bases para plantear el capítulo tercero, donde el personaje de Juana, tiene mucho en común con los personajes de las obras revisadas hasta ahora.



## Capítulo Tercero

### **Propuesta de fotografía para el cortometraje universitario *El Camino de Solano***

En este capítulo se realiza una propuesta fotográfica que determina planos, movimientos de cámara, colores e iluminación que nacen a partir de un análisis previo de estudio de locaciones y de los personajes. Se busca construir dramáticamente los diferentes espacios donde se desarrolla la historia, teniendo más fuerza el mundo onírico que es expuesto por Juana, la madre que debe sacar de las calles a sus hijos y a su perro. Para lograr introducir al espectador en el mundo onírico, se ha considerado al claroscuro como método de iluminación que exponga la psique de este personaje. Para esto se usa como respaldo, obras pictóricas y obras cinematográficas que han tratado emociones y temáticas que descontrolan a los personajes, turbando su psique y que esta se manifieste por medio de un claroscuro. También se han considerado conceptos de Freud (1900) y Ruiz (2014) para plantear un estudio de personajes, además de mundo onírico con claroscuros. Gilles Deleuze (1985), contribuye en la realización técnica de los sueños, que permite abordar el mundo onírico de Juana, diferenciando los sueños de lo “real”. Estas características permiten realizar una propuesta fotográfica con el claroscuro como método de iluminación introductoria al sueño de Juana.

#### **III.A. Sinopsis**

Juana, una viuda de 32 años, junto a sus hijos Roberto de 14 y Miranda de 8 han sido desalojados de su casa, tras comprobar que el terreno les fue vendido fraudulentamente. Deciden viajar a Solano, en busca del abuelo paterno de los niños, el señor López. Tras llegar a Solano, un pueblo pequeño con pocas viviendas y un imponente lago, la familia rastrea pistas del abuelo por medio del apellido, encontrándose, con habitantes, en su mayoría de la tercera edad que llevan el mismo apellido, pero ninguna conexión sanguínea. En Solano, la familia deberá soportar situaciones climáticas extremas, hambre y deshidratación, factores que causan conflicto en las creencias y valores de Juana, que se ve reflejado en sus sueños. Después de visitar varias viviendas del pueblo y sin tener éxito ni cobijo, deciden ir donde el Sr. Bojórquez, el hombre adinerado del pueblo. Cuando finalmente llegan, descubren que la casa está vacía. Juana

cuenta una historia a sus hijos de cómo el señor Bojórquez es el abuelo que tanto buscaron y convierten a esa casa en su nuevo hogar.

### III.B. Discurso fotográfico

La fotografía está destinada a darle una forma a las historias plasmadas en el guion literario, y es responsable de crear los mundos, ambientarlos y construirlos de tal forma que aporte dramáticamente en el filme. En el caso del *El Camino de Solano* se ha considerado la caracterización, tanto de locaciones como de cada uno de los personajes. Se tiene así a Cuenca, caracterizada por azules en su mayoría, para un lugar triste, ruidoso y que les dio la espalda a los personajes. Solano es representado en el día con ocre y verdes, colores más vivos que son augurio de esperanza. Juana, la madre de esta familia, es la que brinda su punto de vista desde el cual se cuentan varias secuencias de esta historia, especialmente las que ocasionan dolor y sufrimiento, puesto que ella es la líder, responsable de sacar a todos con vida de las calles, y darles un lugar para vivir dignamente. Es así que se ha decidido explotar la psique de este personaje para enriquecer la trama, y para ellos se considera el mundo onírico, donde afloran emociones como la nostalgia, el miedo y rabia. Como se vio en pinturas y películas en los capítulos primero y segundo, lo más adecuado para exponer el interior de un personaje es el mundo onírico ambientado con claroscuro, iluminación que deja en primer plano al personaje y expone sus conflictos internos. Sus hijos Roberto, Miranda y su perro José, son su responsabilidad; ella debe cuidarlos como dicta su religión, pero para lograrlo deberá dejar atrás ciertos valores que esta le ha dado. Juana, en su psique, recoge la información positiva o negativa a lo largo del día y cuando el cansancio le vence, acude al mundo de los sueños, lugar donde se sincera consigo misma y deja ver su psique.

Roberto es más sobrio y la luz que lo rodea es estable y cálida, pero, a lo largo del camino a su nuevo hogar, se va tornando azul, para evocar la tristeza. Miranda y José simbolizan la inocencia, la alegría y la esperanza, y son representados con tonos cálidos, dejando de lado las sombras. En el caso de Miranda, la iluminación se vuelve fría en cierto momento de enfermedad y sufrimiento, hasta que se siente mejor y la luz vuelve a su rostro.

### III.C. Tratamiento estético y narrativo de la directora

En *La Carpetita de Producción de El Camino de Solano* (2020), con respecto al tratamiento estético y narrativo, la directora expone:

*El Camino de Solano* es una trama de ficción conformada por imágenes concretas – ópticas sobre una familia que migra desde la ciudad hacia el campo, con un vagabundeo por la búsqueda de un familiar, abuelo de Roberto y Miranda. La progresión narrativa será lineal, mediante corte directo, con cortes a negro, sin disolvencias ni sobreimpresiones, los encuadres serán dinámicos, siempre enfatizando el rostro de nuestros personajes, y sus conflictos con planos cerrados como primeros planos, primerísimo primer plano y planos detalles de objetos, cosas y los personajes, además de ello se desea mostrar el paisaje, presentar la geografía, los lugares en los que cada personaje se encuentra y a la familia unida, necesitando el uso de planos generales, planos conjunto con profundidad de campo para generar el concepto descriptivo, además del uso de cámara fija. Existirán planos sin profundidad de campo cuando la cámara se encuentre mostrando al personaje solo, para generar el concepto contemplativo, además se utilizará cámara en mano, de seguimiento a los personajes en el vagabundeo. También llevará momentos de desesperación y temores, plasmados en los sueños de Juana por lo que se ha decidido usar el claroscuro como recurso para el cortometraje porque permite interiorizar en el mundo de Juana. Se ha decidido usar una paleta tonal con tintes de ocre en las distintas locaciones con la combinación del tono predominante del lugar. El azul cuando se encuentran en la ciudad y en la noche, amarillo ocre en el pueblo y verde siendo el tono que predomina con tintes de ocre en el campo, sector de la laguna en la parroquia de Solano, además un tono gris por el acentuado tono del cielo del lugar. El montaje será lineal en su mayor parte con momentos de narración en paralelo de cada personaje, denotando así, un tiempo concreto para la acción de cada personaje, creando el ámbito realista que se desea, con una licencia para el cambio en la tonalidad del cortometraje mediante el uso de colorimetría en postproducción, además del uso de *foley* en el sonido. (pp.12 - 13).

### III.D. Propuesta de Fotografía

*El Camino de Solano* narra el viaje de una familia hacia el pueblo de Solano, y en medio de la búsqueda de un nuevo hogar se enfrentan al mundo y se ven forzados a cambiar, a madurar.

A lo largo de *El Camino de Solano* se planea hacer uso de una paleta tonal que va a contener ocre, que dependiendo de la locación estará en mayor o menor proporción. Así, en la ciudad (Cuenca) y en las noches se dará énfasis al azul, pero también habrá ocre, verde y gris. En el pueblo, el amarillo ocre tendrá mayor proporción, pero también habrá verde, azul y gris, en menor porcentaje. Así mismo, el verde predominará en la locación de la laguna, donde la paleta se complementa con azul, ocre y gris. Los grises

también forman parte de esta paleta de color, porque se acentúa el tono del cielo y nubes, teniendo un reflejo de estas en la laguna, techos y casas (de bloque), que tiene Solano.

Para llegar a esa tonalidad se planea hacer uso de filtros en los lentes, o se realizará digitalmente (con balance de blancos en la locación y con corrección de color en post producción) que den como resultado ocre (esto en el pueblo). También se puede hacer uso del manejo interno de la cámara, con la ayuda del balance de blancos dejando un tono ocre que concuerde con la necesidad de cada locación. En caso de que se necesite realizar cambios respecto a los tonos (ocres, verdes, azules y grises) se puede implementar una corrección de color en la post-producción.

Para la cromática en la ciudad, se utilizará un filtro azul, que marca un tono para diferenciar la ciudad del campo, y además aporta con una ambientación de incomodidad, de pérdida y tristeza. Esta se plantea usar en las primeras dos escenas, donde los personajes pierden la casa y deciden viajar a Solano.



*Fotografía con filtro digital azul - ciudad*

Al tratarse de una búsqueda que involucra un viaje físico de la ciudad al campo, se usarán planos generales que vayan presentando la geografía de cada lugar que visiten. Esta fotografía usará planos generales, enfatizando en la presentación de un viaje, y de la traslación de lo urbano a lo rural. La profundidad de campo es muy importante, puesto que permite observar las distancias recorridas, además de las líneas rectas y curvas para una apropiada composición (camino). Estos planos generales con profundidad de campo

y con cámara fija refuerzan el concepto descriptivo que se busca para el cortometraje planteado desde la dirección.



*Referente de Plano General de campo.*



*Referente de Plano General de camino.*



*Referente de Solano en Plano General con ligero amarillo ocre. (Pueblo)*



*Referente de Ciudad - Cuenca, con filtro azul.*



*Solano en la noche, predomina el azul, pero también hay ocre y grises.*

El plano conjunto se usará en los momentos en la que la familia está unida, estos momentos son: cuando están en la cabina telefónica; mientras buscan transporte; en el viaje en el camión hacia Solano; cuando bajan del camión y comen lo que el conductor les regaló; mientras descansan en la plazoleta después de buscar a su abuelo; mientras comen el banquete y mientras duermen en la casa del señor Bojórquez. Este tipo de planos ayuda a reforzar un sentimiento de unión familiar y puede sugerir que están juntos a pesar de las adversidades de la vida, juntos en el dolor y en el desconcierto.

Para introducir el drama familiar y en los problemas de cada uno de sus miembros, es necesario mostrar sus expresiones, para esto se emplearán planos más cerrados (Plano Medio Corto, Primer Plano, Primerísimo Primer Plano) que ayuden a enfatizar a los personajes en sus emociones y conflictos. El primer plano está destinado a crear preguntas en el espectador respecto al personaje, ¿En qué piensa? ¿Qué le pasa, qué tiene, qué siente, qué experimenta? Encuadrar el rostro posee una carga emocional que deriva en una afección. (Deleuze, 1983, pp. 131 - 133). El primer plano destinado a Juana es con un ligero picado, que denota su bajón anímico, pero según va superando sus miedos, la angulación del primer plano se vuelve normal (a la altura de los ojos). Roberto inicia con una angulación de contrapicado, que denota su sentimiento de superioridad sobre su madre, pero en la medida en que el personaje madura, la angulación varía a una normal, al mismo nivel que su madre. Miranda simboliza la inocencia y la fuerza que motiva al grupo (se mueven por ella), y es representada con un ángulo normal, al nivel de sus ojos, puesto que ella no manifiesta prejuicios sobre su familia. José también es representado por medio de un primer plano con angulación normal, variando a un contrapicado que lo enaltece en cierto momento cuando reaparece como un salvador (San José).

Para reforzar la idea de soledad y el concepto contemplativo, estos planos son realizados sin profundidad de campo, esto permite una mejor apreciación de los personajes en solitario. Para dinamizar los encuadres, se planea hacer uso de una composición basada en la regla de la mirada y la regla de tercios. En este caso la cámara es fija, centrándose en el rostro de los personajes y en sus emociones.

El movimiento permite que se pueda acompañar a los personajes en el viaje y más específicamente en el viaje en el cajón del camión, junto a la vaca. En esta secuencia la cámara en un estabilizador permite al espectador, sentir el viaje, acompañar a Juana y a su familia mientras están saliendo de Cuenca. Este movimiento pasa a ser de cámara en mano al momento que se deja la ciudad atrás y empieza la nueva ruta hacia Solano (del asfalto a calle de tierra). Es así que se ve a los personajes en el cajón del camión junto a una vaca, todos en constante movimiento, producto del viaje. El movimiento se torna muy suave, en riel, esto para acompañar el sueño de Juana, que aunque son sueños que le incomodan, son representados de esta manera, que los diferencia claramente de cuando está despierta, además de crear una estética del sueño dentro de *El Camino de Solano*.

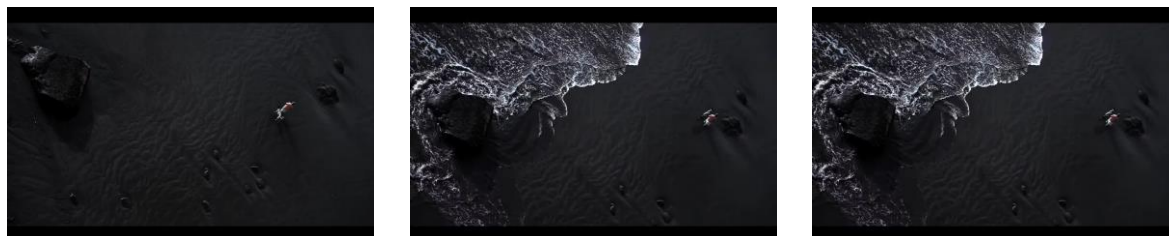


El vagabundeo forma parte de la búsqueda que debe hacer esta familia y para acompañarlos se planea emplear la cámara en mano, recurso que permite acompañar en la búsqueda a los personajes. Este recurso también aporta dramáticamente en algunas secuencias de vagabundeo, puesto que la cámara materializa el desequilibrio interno de los personajes, desconcertados y sin rumbo. Es así que escenas como la de Juana buscando ayuda en medio de la noche, presentan más fuerza para retratarla de una manera inestable. Otras escenas que se benefician de este método, son las que presentan ciertas acciones donde los personajes se mueven relativamente rápido, ya sea por tomar una decisión o por seguir un objetivo. Esto se puede ver en la tercera escena, donde Juana busca salir de Cuenca, pide ayuda y por fin recibe un favor, logra obtener transporte aunque eso implique viajar con una vaca. En medio de este ajeteo se ve a esta madre pidiendo ayuda, entre lo que parece ser una horda de personas insensibles y despreocupadas por el dolor ajeno, que le llenan de desesperación, la perturba, pero que al mismo tiempo le impulsan a viajar junto a un animal. El movimiento de la cámara aporta dramáticamente, y la cámara en mano permite transmitir esa inestabilidad emocional de ciertos personajes. Este recurso en ejecución se puede apreciar en *El laberinto del fauno* (2006) de Guillermo del Toro, cuando la niña huye después de comer unas uvas en la mesa de la criatura que sostiene sus ojos en sus manos.

Desde lo técnico, el sueño de Juana es abordado sin rodeos, con la ayuda de un corte directo que transporte al sueño y a la psique de esta madre, teniendo como soportes objetos concretos que sitúan en la locación onírica, que es enriquecida con una iluminación en claroscuro. Este perpetuo desenganche con la narrativa anterior al sueño de Juana, encaja con el segundo polo expuesto por Deleuze (1985), *La imagen-tiempo Estudios sobre 2*, donde el sueño es sobrio y concreto. Esto permite jugar con la realidad del personaje, dificultando diferenciar entre lo onírico y lo opuesto.

El movimiento de la cámara dentro del mundo onírico es suave, tranquilo, como el movimiento de alguien somnoliento, esto distancia el mundo onírico de la realidad del personaje despierto. La ambientación del sueño de Juana en conjunto con la iluminación en claroscuro y el suave movimiento de la cámara, permite adentrar al espectador en un mundo onírico, profundo, es decir, en la psique de Juana, que aunque oculta sus inseguridades, nostalgias y miedos, en sus sueños estas se representan en medio de las sombras con un suave movimiento de la cámara, como acompañando al durmiente en su

viaje a temporal. El movimiento que acompaña el mundo onírico de un personaje está referenciado en *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina, donde la anciana escapa de su realidad solitaria, y se dirige al mar, esto por medio de un sueño, donde la cámara la acompaña suavemente.



Paneo ascendente suave, mientras la anciana camina por la playa en el sueño.

Fuente: *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), de Tito Molina.

### III.D.1. Iluminación

La iluminación permite construir y ambientar las diferentes locaciones y personajes, logrando plasmar lo teórico dentro de lo práctico. Para realizar el diseño de iluminación se considera lo visto en el capítulo primero y segundo, puesto que es ahí donde el claroscuro como método de iluminación introductorio al mundo onírico florece y da pie a una propuesta de iluminación. Es de gran importancia hacer un estudio de personaje, en este caso Juana, la madre que guía a su familia en *El Camino de Solano*, para encontrar los conflictos internos, explorar su psique y poder representarlo en su mundo onírico. Por último, pero no menos importante, se debe exponer los requerimientos técnicos que harán posible la iluminación, las sombras y los bandereos (ocultar o direccionar la luz natural o artificial).

Juana es un personaje golpeado por el destino, pero decide seguir por sus hijos y su perro. El pasado le da esperanza de que habrá un futuro (su esposo le direcciona a su suegro), donde podrá cuidar mejor a sus hijos, pero el presente le llena de temores e inseguridades, que incluso le hacen cuestionar su moral y su fe. Ella tiene cierto parecido con los personajes anteriormente revisados en el capítulo primero y segundo, puesto que presenta emociones y características que el claroscuro resalta. Como en *Ciudadano Kane* y en *Silencio en la tierra de los sueños*, se ve su nostalgia por el pasado, por un tiempo



que ya no vendrá más; como Ángela de *La mansión de Araucaima*, tiende a experimentar cierto egoísmo para sobrevivir, pero que luego esta madre de familia logra controlar; y también hay un parecido con Fenix, de *Santa Sangre*, que está desorientado, no sabe qué hacer para salvarse y salvar a su novia. Juana encaja con la psique de estos personajes representados en claroscuro, con emociones fuertes que la turban y que le ocasionan miedos.

Juana para no alterar a su familia se guarda el dolor para sí misma, en su interior, pero se le escapa cuando muestra su mundo onírico, enunciado que encaja con las teorías de Freud en *La interpretación de los sueños* (1900), donde el durmiente expone las afecciones causadas durante el día y las plasma en sus sueños, y las de Raúl Ruiz (2014), donde rescata que las emociones fuera de lo normal, que se adentran en lo negativo, deben ser representadas de forma distinta a la habitual, es decir que el mundo onírico lleno de cosas (emociones) negativas ocultas de los personajes pueden ser representadas en claroscuro, ya sea para diferenciar el mundo onírico del real, o para reforzar esas emociones dentro del sueño.

Para representar el mundo onírico de Juana se plantea usar el claroscuro como técnica de iluminación que permite resaltar las emociones, sus temores, situándola entre las sombras. Esta técnica se usa en los sueños de Juana, entre los que se destaca el banquete, en donde se expone el hambre, las inseguridades y miedos de esta madre de familia.

El claroscuro es una técnica que hace uso de las sombras para mostrar mundos distintos al real, con una base oscura o de sombras donde probablemente se ocultan cosas importantes para el personaje (como miedos y traumas), como afirma Raúl Ruiz en su libro *Poéticas del cine* (Ruiz, 2014. p.174).



Referente de banquete en plano Conjunto:  
*Cena de Emaús*, (1602). Caravaggio.



Referente de claroscuro en una pesadilla:  
*Santa Sangre*, (1989). Jodorowsky.



Claroscuro en una ensoñación:  
*La mansión de Araucaima*, (1986). Carlos Mayolo.



Claroscuro dentro de un sueño:  
*Silencio en la tierra de los sueños*, (2013),  
Tito Molina

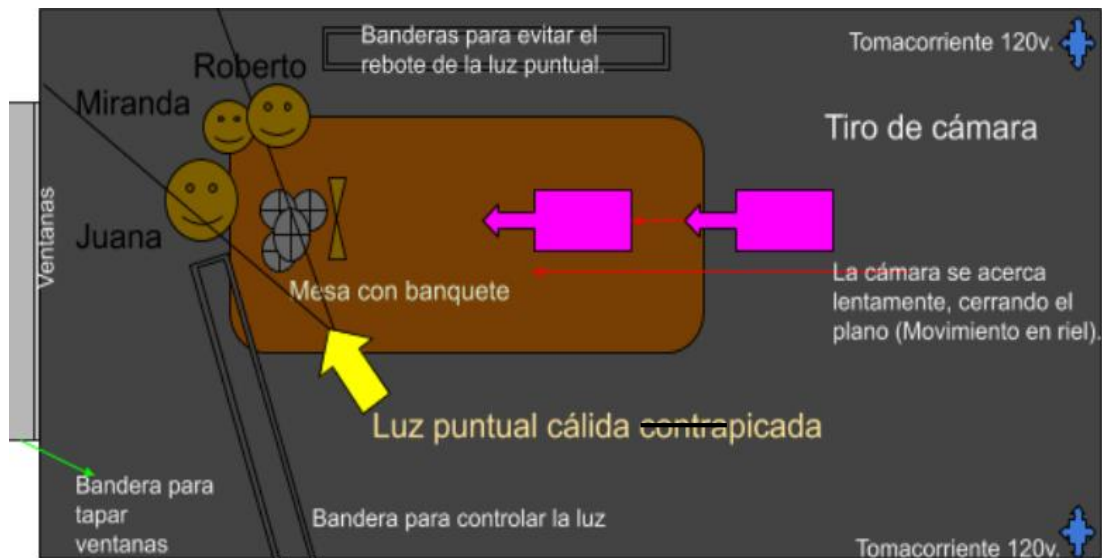
La luz que se requiere para filmar un claroscuro es usualmente similar, puesto que constaría de luces puntuales, que no permitan que la luz se expanda por la habitación, sino que bañe a los personajes y a los objetos más importantes que aportaran sombras y darán significado a la escena. El contraste entre la luz y la sombra expondrá a Juana ante los espectadores, que desde el principio entenderán que algo no está bien con ese personaje sumergido en las sombras.

### III.D.2. Storyboard

Por medio de gráficos artísticos que permiten ver a los personajes, los objetos y al claroscuro como método de iluminación, se plantea enriquecer la escena del sueño de Juana, donde se sincera consigo y expone su psique, que después de un día lleno de estímulos negativos, estos se liberan en su mundo onírico.

En este sueño se explora la psique de Juana, que a causa del hambre no piensa claramente. El claroscuro se forma con una luz puntual (Arri 3000K) iluminando en

picado, directo a los objetos de interés, como lo son la mesa, el rostro de Juana semi iluminado y el de Miranda y Roberto, iluminados lateralmente. Las sombras producto de esta técnica lograrán incrementar el dramatismo de la escena, además de decir que algo no está bien con Juana (miedos, inseguridades, nostalgias, hambre).



**Figura 15.** Diseño de planta para iluminación y cámara.  
Fuente: Diseño realizado por Carlos Bernal, 2020.



**Figura 16.** Mesa en locación para la escena del banquete sin claroscuro.  
Fuente: Fotografía realizada por Carlos Bernal, 2020.



**Figura 17.** Mesa para banquete en claroscuro.

Fuente: Fotografía editada por Carlos Bernal, 2020.

Luego de buscar cartones en la basura, pasar frío y hambre, no encontrar a su suegro y pasar discutiendo con su hijo Roberto; Juana llega a la Glorieta, lugar donde se estaban quedando a dormir junto a sus hijos. Acomoda a Miranda entre cartones para que duerma y se dispone a orar a San José, para pedir ayuda. Juana se queda dormida y sueña con un gran banquete, que le hace feliz, hasta que su hija Miranda agarra un poco de toda esa comida, entonces Juana enfurece y la detiene con fuerza de su mano, pero no tarda en darse cuenta de sus acciones y la suelta, sin dejar de ver la mirada penetrante de su hijo Roberto. Juana abre sus ojos, escucha las campanas de la iglesia contigua a la Glorieta y a su hija Miranda que llora, y se apura a consolarla.



Esc 17 - Glorieta - Noche

47

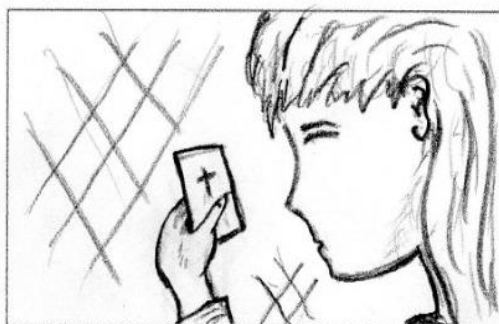


PC - Noche.

Fijo.

- \* Juana se suelta el cabello.
- \* Roberto se acuesta junto a su hermana.

48



PP. - Lateral - Noche

Fijo. (Sin profundidad de Campo).

- \* Juana saca su estampa de San José. (Reza). - Cierre los ojos
- ⊗ Corte a Negro.

Esc 18 - Mesa de Bojorquez (Sueño).

49

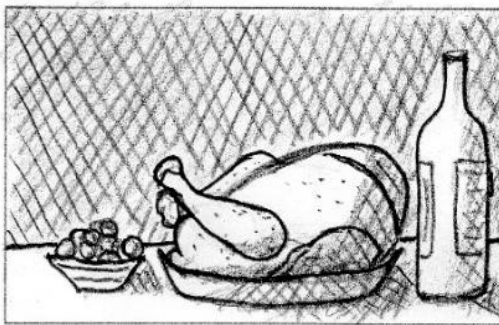


PPP. - Frontal. Claroscuro.

Riel → Out.

Juana abre los ojos.

50.



PD. Claroscuro.

Riel → A la der.

Un pollo horneado, frutas, banquete.

51



PML Claroscuro.

Riel → In.

- Juana le niega comida a sus hijos.
- Juana les da comida.
- Se escucha una campana.

Esc 19 - Glorieta - Día.

52.



PP. - Lateral - Día.

Fijo.

Juana abre los ojos

Escucha las campanas y a Miranda.

Figura 18. Storyboard de la escena del sueño de Juana.

Fuente: Storyboard realizado por Carlos Bernal, 2020.

Trabajando en base a la propuesta estética por parte del director, se ha logrado plantear una cromática que permite diferenciar las locaciones, esto sumándole un peso dramático, que ayuda a contar la historia apelando a las emociones. La iluminación trabajando en conjunto con las locaciones, objetos y personajes, tienden a tornarse expresivos, denotando los estados de ánimo de la familia. El mundo de los sueños apela a la psique, en este caso Juana es el personaje con más carga emocional, que se guarda esa negatividad para sí, pero estas afloran en su mundo onírico, al igual que el personaje de *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), *Santa Sangre* (1989), *La mansión de Araucaima* (1986), *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) y *Ciudadano Kane* (1941), personajes tan marcados por el pasado, por el miedo, por traumas y por la nostalgia. El sueño es abordado de manera concreta (Deleuze, 1985), para ir de la “realidad” al sueño, donde Juana expone su psique por medio de cortes directos que de la misma manera la devuelven a su estado de despierta. El claroscuro cumple con la función de exponer al personaje frente a un público, donde su psique se debela, y las sombras la resaltan desde la oscuridad, dejando una luz puntual en sus conflictos internos.

## Conclusiones

Las ideas que sirvieron de guía en los análisis fílmicos se fundamentaron en la luz que se usaba para las pinturas de autores como Caravaggio y Rembrandt, que por medio del claroscuro lograron enriquecer sus obras, y más específicamente a los personajes plasmados en ellas, gracias a que las sombras permitían que el sujeto y sus emociones tengan una expresión más marcada y fuerte, pero esta iluminación tendía a favorecer emociones con connotación negativa, es decir, miedos, dolor, sufrimiento, cólera, tristeza, etc.

El análisis sobre el sueño en el cine expuesto por Deleuze (1985), desde su realización técnica ayudó a diferenciar entre una primera que tiende a ser más abstracta (sobreimpresiones, fundidos, desencuadres, manipulaciones de laboratorio), y una segunda que es más concreta, que por medio de francos cortes, logró introducir en lo onírico. El claroscuro en el cine dejó ver a personajes que no son comunes y corrientes, como en el caso de *El gabinete del Doctor Caligari* (1919), se nota que se trata de alguien desequilibrado mentalmente, o como en *Ciudadano Kane* (1941), un personaje que guarda una profunda nostalgia por el pasado, las emociones se potenciaban mediante este método de iluminación. La psicología del mundo onírico fue expuesta y guiada de la mano de los argumentos de Freud (1900), que en su libro *La interpretación de los sueños* (1900), explicaba que el sueño es el medio en el cual el individuo se sincera consigo mismo, es decir, aflora su psique, tanto por lo causado durante el día, que por lo que le perturba desde ya mucho tiempo. Raúl Ruiz (2014) dejó ver la estética que conjuga la psique y el mundo onírico, aquí el claroscuro introdujo al espectador en un mundo alejado de lo real, de lo natural, donde la psicología de los personajes se hizo ver.

El análisis del claroscuro, fue de mucha utilidad para explorar el mundo interno de los personajes, es así que hubo directores que expusieron sus personajes ante un fondo oscuro y una luz que los destacó dentro del encuadre. En *Silencio en la tierra de los sueños* (2013) la soledad quedó en evidencia desde el primer momento en el que vimos sola a la anciana en medio de toda esa oscuridad. El lado oscuro del personaje fue evidenciado por medio del claroscuro en *La mansión de Araucaima* (1986) y la psicología del personaje se expuso y se representó en un claroscuro onírico en *Santa Sangre* (1989). Todas estas películas trataron el mundo onírico y la psicología o mundo interno de los personajes en sus tramas, y escogieron al claroscuro como recurso para exponerlos,

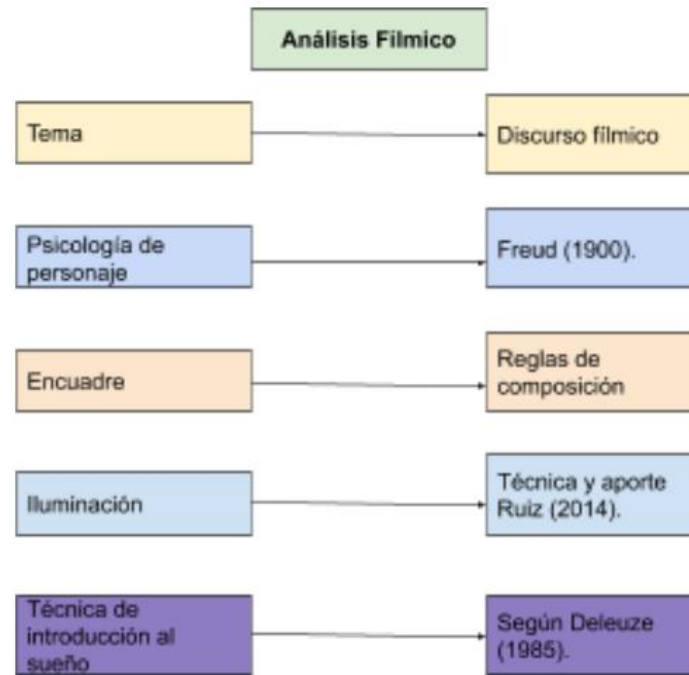


dejando ver con más detalle su mundo interior, que se manifestaba con más fuerza en sus sueños. Las emociones que fueron recogidas y acumuladas durante el día guiaron el desarrollo de los sueños, concordando con enunciados de autores como Freud (1900) y Ruiz (2014). Estas características fueron las bases para plantear el capítulo tercero, donde el personaje de Juana, tiene mucho en común con los personajes de las películas analizadas.

Trabajar sobre una propuesta estética del director, permitió plantear una cromática que diferenció locaciones, les sumó un peso dramático, y ayudó a contar la historia apelando a las emociones. La iluminación trabajada en conjunto con las locaciones, objetos y personajes, desembocó en lo expresivo, denotando los estados de ánimo de la familia. El mundo de los sueños apeló a la psique. Se vio a Juana con una gran carga emocional, que se guardaba esa negatividad para sí, pero afloraba en su mundo onírico, al igual que el personaje de *Silencio en la tierra de los sueños* (2013), *Santa Sangre* (1989), *La mansión de Araucaima* (1986), *El gabinete del Dr. Caligari* (1920) y *Ciudadano Kane* (1941), personajes tan marcados por el pasado, por el miedo, por traumas y por la nostalgia. El sueño fue abordado de manera concreta (Deleuze, 1985), para ir de la “realidad” al sueño, donde Juana develó su psique por medio de cortes directos que de la misma manera la traían de vuelta al estado despierto. El claroscuro cumplió con la función de exponer al personaje frente a un público, donde su psique se dejó ver, y las sombras la resaltaron desde la oscuridad, dejando la luz puntual en sus conflictos internos.

Este trabajo denota que el claroscuro puede ser empleado para una construcción del mundo onírico de un personaje, pero debe recibir estímulos negativos que alteran su psique y lo desestabilizan emocionalmente. Esto da paso al sueño con una iluminación en claroscuro, donde los conflictos internos se dejan ver de entre las sombras, aportando dramáticamente la secuencia onírica de un filme. La psicología indaga y permite relacionar áreas diferentes de saber, y deja claro que la producción audiovisual es interdisciplinaria.

## Anexos



**Anexo 1.** Diagrama de análisis fílmico.

GUIÓN TÉCNICO - El Camino de Solano								
ESC	N.P	Valor Plano	M.P	Iluminación	Acción	Diálogo	Sonido	Arte
	14	PG	Cámara en mano		MIRANDA y JUANA entran, MIRANDA se acerca a ROBERTO la abraza, MIRANDA abraza a JOSÉ y se queda dormida...		Radio, noticia de desalojos.	
	15	PMC	Cámara en riel		JUANA saca su estampa de "San José", y reza.	Rezo off (1 min)	Rezo	estampa de San Jose
5 Sueño. Camión	16	PD	Cámara en riel	Locación 4. Camión en claroscuro para Sueños. Claroscuro	VACA mira, perro mira.	Rezo off (1 min)	Sueño: Camion balanceándose, cadenas, ruedas, motor	
	17	PD	Cámara en riel	Claroscuro	JUANA sujeta la estampa de San José	rezo off (1 min)	Sueño	estampa de san jose
	18	PMC (igual al plano 15)	Cámara en riel (Juana se va despertando).	Claroscuro	JUANA busca a sus hijos, ellos no están.		Sueño: Camion balanceándose, cadenas, ruedas, motor	
	19	PG (igual al plano 14).	Cámara en riel	Claroscuro	JUANA busca a sus hijos, solo está ella y la vaca		Sueño	
6 Despierta Camión	20	PMC (igual al 15)	Sin Profundidad de campo. -----Enfoque, desenfocado.	Locación 4 Camión. Interior con luz controlada.	JUANA abre los ojos y ve a sus hijos a su lado. -----MIRANDA se despierta, se acomoda y ve por un agujero. Saca los dedos por este.			cajon de camion, mochila, cobija
	21	PP lateral	Cámara en mano		MIRANDA mira por el agujero.		*Sonido ambiente	

**Anexo 2.** Guion técnico de la escena cinco del primer sueño de Juana.

Fuente: Guion técnico realizado por Carlos Bernal, 2020.

## El Camino de Solano

### Esc 5 - Sueño 1. - Camión.

16



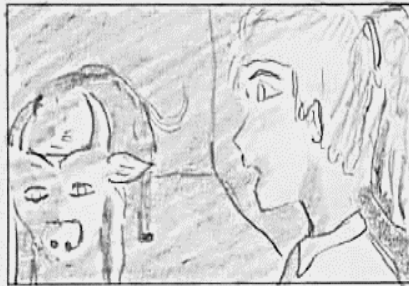
PD. - Claroscuro.  
- Mov. Riel lateral (→). Suave  
- Juana busca a sus hijos. Vaca mira.

17



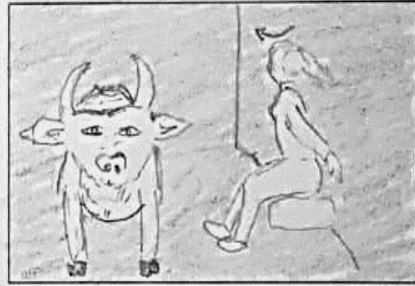
PD. - Estampa. - Claroscuro.  
- Mov. Riel (→).  
- Juana sujeta la estampa.  
- Rezo.

18



PMC → Juana Claroscuro.  
Mov. Riel (→).  
Juana busca a sus hijos, ellos no están.

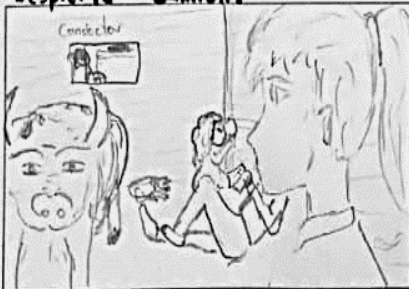
19



PG. Claroscuro.  
Mov. Riel (→).  
Solo están Juana y la vaca.

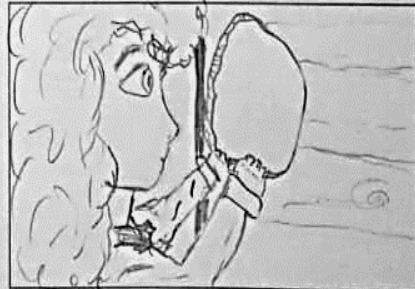
### Esc 6. - Despierta - Camión.

20.



PMC.  
Cámara en mano (Enfoque a Juana - luego el fondo).  
Juana abre los ojos, ve a sus hijos.  
Miranda mira por el agujero.

21



PP. - Miranda.  
Cámara en mano.  
Miranda mira por el agujero.

Anexo 3. Storyboard de la escena cinco del sueño de Juana.

Fuente: Storyboard realizado por Carlos Bernal, 2020.



**Anexo 4.** Storyboard con representación de iluminación en claroscuro de la escena del primer sueño de Juana.

Fuente: Storyboard realizado por Carlos Bernal, 2020.

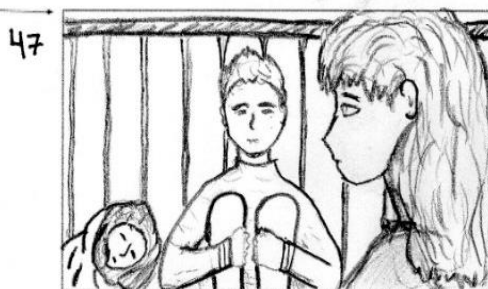
					JUANA saca su estampa de San José ----- PUEDE SER UN SOLO PLANO (PPP frontal de los ojos de Juana cerrándose y abriendo en el sueño) Entre plano 48 y 49 ya dentro del sueño	"Mi San José" dime que hacer, donde buscar, no permitas que muramos de hambre, danos alimento, y a otras personas también. ¿Y JOSÉ? ROBERTO "La exigencia a todo joven comunista es ser esencialmente humano, y ser tan humano que se acerquen a lo mejor de lo humano" y eso no se lo hace rezando a su estampa. JOSÉ..... JOSÉ estaba por aquí, seguro ya regresó. *JUANA(VOZ OFF) (No eres comunista, y la próxima vez rezas!)	Dialogo roberto fuera de campo y diálogo de JUANA al mismo tiempo voz	estampa de san jose
Corte a Negro	48	PP - Lateral	Fijo (Sin Profundidad de campo)		Rendría que iluminar en claroscuro el plano 48			
18 MESA de Bojorquez	49	PPP frontal de JUANA	Riel (dolly out)	18 MESA de Bojorquez CLAROSCURO	JUANA abre los ojos			
	50	PD	Riel (a dere).	CLAROSCURO	Un pollo horneado está humeando, frutas, banquete			comida abundante, pollo, manzanas, uvas, fresas etc
	51	PML	Lateral (3/4) de JUANA ----- Fijo	CLAROSCURO	JUANA extiende su mano, saca una pierna de pollo ----- MIRANDA sale de la oscuridad y sujeta la pierna de pollo ----- JUANA sostiene con fuerza la pierna, al igual que MIRANDA, ----- JUANA suelta la pierna y MIRANDA se la lleva, junto a ROBERTO ----- JUANA y ROBERTO sostienen la mirada ----- JUANA baja la mirada. ----- ESCUCHAN una CAMPANA.		Transición: Campanas, lloros de MIRANDA	pollo horneado, frutas, platos llenos de comida, jarra llena de jugo, velas, una mesa grande etc
19 - GLORIETA -----Día (Aprox: 8 am).	52	PP JUANA	Lateral - Sin profundidad de campo ----- enfoque a MIRANDA ----- Fijo		JUANA abre los ojos ----- escucha las campanas. ----- Escucha a MIRANDA llorar. -----MIRANDA está llorando		Transición: Campanas, lloros de MIRANDA	cobija

**Anexo 5.** Guion técnico de la escena 18, segundo sueño de Juana.

Fuente: Guion técnico realizado por Carlos Bernal, 2020.

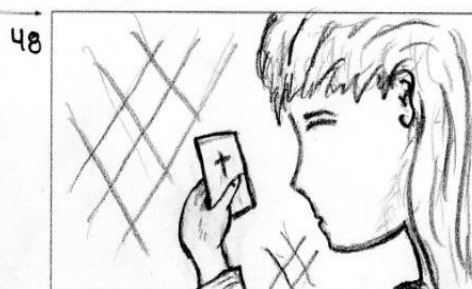


Esc 17 - Glorieta - Noche



PC - Noche.  
Fijo.

\* Juana se suelta el cabello.  
Roberto se acuesta junto a su hermana.



PP. - Lateral - Noche  
Fijo. (sin profundidad de campo).

\* Juana saca su estampa de San José. (Reza). - Cierro los ojos

⊗ Corte a Negro.

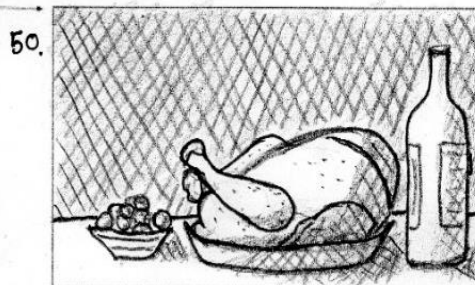
Esc 18 - Mesa de Bajorquez (Sueño).



PPP. - Frontal. Claroscuro.

Riel → Out.

Juana abre los ojos.



PD. Claroscuro.

Riel → A la der.

Un pollo horneado, frutas, banquete.

Esc 19 - Glorieta - Día.



PML Claroscuro.

Riel → In.

Juana le niega comida a sus hijos.

Juana les da comida.

Se escucha una campana.



PP. - Lateral - Día.

Fijo.

Juana abre los ojos

Escucha las campanas y a Miranda.

Anexo 6. Storyboard de la escena del segundo sueño de Juana.

Fuente: Storyboard realizado por Carlos Bernal, 2020.

					ROBERTO reparte moras. JUANA molesta a ROBERTO, se rien, JUANA acomoda a MIRANDA (EN SUS PIERNAS). ----- MIRANDA sostiene a su oso, tapando al estómago.	ROBERTO trunca la frente, sonríe  MIRANDA mamá, ¿cuándo llegamos donde el abuelito? estoy muy cansada me siento mal		oso de peluche
CORTE a NEGRO			3 segundos - Disolvencia de película	-----	-----			
				24 Laguna Claroscuro para sueños. CLAROSCURO				
24 Laguna	72	PD	Fijo.		Cara de oso en el piso.			oso de peluche
	73	PP	Fijo	CLAROSCURO	ROBERTO mira hacia la izq.			
					JUANA mira hacia abajo, sus ojos han llorado. Mano de ROBERTO secan las lágrimas de su madre.			mochila, oso de peluche, libro
	74	PP	Fijo	CLAROSCURO				
		PC (PINTURA de Yisus ----- Igual al plano 71.)			JUANA sujeta a Miranda muerta sobre sus piernas. Roberto seca las lágrimas .			mochila, oso de peluche, libro
	75		Fijo	CLAROSCURO				
25 Laguna	76	PPP frontal de JUANA	Cámara en mano --- Sin profundidad de campo		JUANA agitada abre sus ojos, respira rápido.		Pasos ROBERTO. Agitada.	

**Anexo 7.** Guion técnico del tercer sueño de Juana

Fuente: Guion técnico realizado por Carlos Bernal, 2020.

## Bibliografía

Bernal, C. Gómez, P. Gutiérrez, M. Mejía, A. Novillo, C. Siavichay, F. (2020). *Carpeta de Producción de El Camino de Solano*. [Texto no publicado]. En posesión de la productora del cortometraje *El Camino de Solano*.

Borrego, J. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*. (Tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/34410/1/T36708.pdf>

Castillo, I. (2005). *El sentido de la luz: La iluminación en el cine*. (Tesis Doctoral). Universidad de Barcelona, Barcelona.

Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Les Éditions de Minuit: París.

Deleuze, G. (1985). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Les Éditions de Minuit: París.

Freud, S. (1896). *Nuevas puntualizaciones sobre las neuropsicosis de defensa*. En Obras completas Vol. III. Amorrortu editores: Buenos Aires.

Freud, S. ([1900]1973). *La interpretación de los sueños*. En: Los sueños y el psicoanálisis. Ariel: Guayaquil.

Freud, S. (1900). *La interpretación de los sueños*. (Edición traducida al español). Biblioteca Nueva: Madrid  
<http://psicologiavirtual.com.mx/Aula1/Biblioteca/Psicologia%20y%20Consejeria/SIGMUND%20FREUD%20-%20LA%20INTERPRETACION%20DE%20LOS%20SUEÑOS.pdf>

Garcés, J. (21 de junio de 2018). *La oscuridad de Caravaggio no es una oscuridad vacía*. Arcadia. [Mensaje en blog]. Recuperado de:



<https://www.revistaarcadia.com/cine/articulo/la-oscuridad-caravaggio-no-es-vacia-jesus-garces-barroco-claroscuro-arte/69674>

García, P. (2020). *Los hermanos Lumiere y el nacimiento del cine*. [Artículo en página web]. National Geographic - Historia.

Gentile, M., Díaz, R. & Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. La Crujía: INCAA: Buenos Aires.

Gubern, R. (1995). *Cien años de cine. El cine antes del cine*. Bruguera Libro Blanco: Madrid. Recuperado de: <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/2009/Cine/01.pdf>

Hoyos, M. (2017). *Iluminación expresionista: de Wegener a Burton (I)*. Blog CPA online: Zaragoza. Recuperado de: <https://www.formacionaudiovisual.com/blog/direccion-y-guion/iluminacion-expresionista-wegener-burton-i/>

Lozano, J. (20 de enero de 2019). *La luz en la pintura: El claroscuro*. Una ventana abierta al mundo artístico y cultural. [Mensaje en blog]. Recuperado de: <https://www.almendron.com/artehistoria/arte/pintura/la-luz-en-la-pintura/el-claroscuro/>

Michel, É. (2018). *Rembrandt-Pintor, dibujante, grabador-Volumen I*. Parkstone International. Recuperado de: [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8dpUDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=IA11&q=Rembrandt+y+el+claroscuro&ots=BaAa08sRiV&sig=SOj6gcdjd1gbHrv1aS\\_yJqagJTI#v=onepage&q=Rembrandt%20y%20el%20claroscuro&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=8dpUDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=IA11&q=Rembrandt+y+el+claroscuro&ots=BaAa08sRiV&sig=SOj6gcdjd1gbHrv1aS_yJqagJTI#v=onepage&q=Rembrandt%20y%20el%20claroscuro&f=false)

Opitz, H. (1989). *Pequeña Historia de la Fotografía*. Universidad de Palermo: Buenos Aires. Recuperado de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/blog/docentes/trabajos/42931\\_166594.pdf](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/docentes/trabajos/42931_166594.pdf)

Reid, L. (2015). *Now: Film Noir & German Expressionism*. Ilustración y medios visuales, UAL: Recuperado de: <https://lizziereidillustration.wordpress.com/2015/11/13/film-noir/>



Rubio, J. (1940). *Alfredo Fraile y la pintura de José de Ribera: el claroscuro barroco como modelo*. Revista Primer Plano. (N. 2)

<https://www.raco.cat/index.php/Dart/article/download/100450/151029>

Ruiz, R. (2014). *Poéticas del Cine*. Santiago de Chile, Chile: Ediciones Universidad Diego Portales.

Sánchez, F. (2019). *La dirección de fotografía de 'Ciudadano Kane': cuando dos genios logran la excelencia*. Xataka Foto. Recuperado de: <https://www.xatakafoto.com/historia-de-la-fotografia/la-direccion-de-fotografia-de-ciudadano-kane-cuando-dos-genios-logran-la-excelencia>

Ugalde, F. (2006). *Claroscuro de Gonzalo Millán*. [Mensaje de blog] Letras. Recuperado de: <http://www.letras.mysite.com/gm270406.htm>



## Referencias Filmográficas

- Jodorowsky, A. (Director). (1989). *Santa Sangre*. [Film]. México. MKYN.
- Keaton, B. (Director-Actor). (1924). *El moderno Sherlock Holmes*. [Film]. Estados Unidos. Joseph M. Schenck productions.
- Mayolo, C. (Director). (1986). *La mansión de Araucaima*. [Film]. Colombia. FOCINE.
- Molina, T. (Director). (2013). *Silencio en la tierra de los sueños*. [Film]. Ecuador. La Facultad & Weydemann Bros.
- Murnau, F. W. (Director). (1924). *El último*. [Film]. Alemania. UFA.
- Welles, O. (Director). (1941). *Ciudadano Kane*. [Film]. Estados Unidos. Mercury Productions & RKO Pictures.
- Wiene, R. (Director). (1920). *El gabinete del Dr. Caligari*. [Film]. República de Weimar (ahora Alemania). UFA.